Высшие таинства

Конспективное изложение книги

Составитель:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Дейв Брукшоу и Малкольм Шеппард

Разработчик: Мэттью Макфарланд

Редактор: Мишель Лайонс-Макфарланд

Арт-директор: Ричард Томас

Дизайн книги: Майк Чейни

Внутренние иллюстрации: Винс Локк, Нейт Прайд, Джон Бриджес и Майкл Уильям Калута

Передняя обложка: Кен Мейер-младший

Глава первая:
Незримые тропы

Название этой книги не лжёт. Высшие таинства – не метафора и не фигура речи. Это великие знания, позволяющие человеку покинуть рамки земного существования и превратиться в возвышенную и почти всесильную сущность. Если обычные маги грезят бого*подобием*, то архимаги становятся богами почти буквально. Неудивительно, что многие из них говорят о своём трансцедентальном опыте как о Втором Пробуждении.

Четвёртый ярус

Эту книгу следует считать одной из первых – сразу после **Mage Chronicler's Guide**, – в которых используется концепция ярусов. В большинстве других игр этой вселенной описаны только три яруса: уличный, городской и глобальный. В сеттинге **Mage** эти ярусы соответствуют деятельности кабала, Консилиума и ордена.

На первом ярусе персонажи знают только о своём кабале и, возможно – только *возможно* – о некоторых других Пробуждённых, которые выступают в такой истории в качестве антагонистов или союзников. По усмотрению игроков и Рассказчика, на первом ярусе протагонисты вполне могут оказаться единственными обладателями магической силы во всём Мире Тьмы.

Второй ярус повествует о деятельности целого города магов, в котором решают свои вопросы сразу несколько кабалов. Персонажи могут не только заниматься своими делами, но и выполнять приказы учителей из своих Наследий и орденов.

На третьем ярусе персонажи поддерживают связь с магами из других городов или даже стран. Они знают, чем занимается их орден в каждой отдельной части света, и продвигают его интересы на каждом шагу.

Архимаги покидают границы третьего яруса. Они путешествуют по всему миру – или, точнее, по всем *мирам*, включая Высший, Падший и бесконечное число других. Они поддерживают связь со *всеми* магами этого мира, и большинство архимагов готовы взять в ученики как бойцов Алмазной стрелы или новаторов Свободного совета, так и Жрецов престола или Истребителей – возможно, даже одновременно. Там, где члены третьего яруса работают со всеми членами своего ордена, архимаги четвёртого яруса взаимодействуют со всеми Пробуждёнными сразу.

С повествовательной точки зрения архимаги могут изображаться как самые настоящие боги, или могущественные духи, или земные воплощения Экзархов. Выражаясь простым языком, если обычный колдун заключает сделку с духом боли, архимаг заключает сделку с самой Болью.

Архимагов практически невозможно убить, а потому они редко испытывают беспокойство, когда им начинают угрожать другие обитатели Мира Тьмы. Увы, осознание своей неуязвимости часто приводит к отчуждению архимагов от других разумных существ. Нередко случается так, что архимаг, способный защитить своих бывших друзей, оставляет их на произвол судьбы, потому что не знает, зачем ему вообще кого-либо спасать.

Наконец, хотя архимаги работают сразу со всеми Пробуждёнными этого мира, по-настоящему равными себе они считают только друг друга. В каком-то смысле они образуют высший, универсальный Консилиум, в котором нет ни одного чужака – как, впрочем, и повелителя.

Пакс Арканум

Этот своеобразный "Архиконсилиум", состоящий из всех архимагов мира, действует по уставу, известному как Пакс Арканум. Несмотря на его существование, архимаги редко наказывают друг друга за его нарушение, потому что борьба с другим архимагом

способна нанести миру несоизмеримо больший ущерб, чем готовность простить его прегрешения. Тем не менее, в целом архимаги понимают, чего от них ожидают в случае совершения преступлений.

За малые и случайные нарушения, приблизительно соответствующие преступлениям “обычных” Пробуждённых, от архимага требуется простая готовность возместить нанесённый урон и покаяться в своей недальновидности – или высокомерии.

Деятельность, мешающая другим архимагам достичь своих целей или даже препятствующая ключевым задачам целого Круга (ордена архимагов), может караться длительной изоляцией или даже смертью преступника – если, конечно, другие архимаги вообще в состоянии его убить.

Непростительными считаются лишь преступления, обладающие поистине космическими масштабами. Попытка уничтожить или поработить человечество, разрушить Золотую дорогу другого архимага, внесение катастрофических изменений в законы Падшего мира – всё это заставляет всех членов архимагического сообщества искать возможности остановить преступника любыми возможными средствами. Хотя даже в этом случае преступника может быть трудно выследить, обезвредить или убить, сама возможность подобной реакции со стороны всего общества полубожественных существ обычно отпугивает архимагов в достаточной степени, чтобы они даже не пытались вмешиваться в фундаментальные законы Вселенной.

Словарь

Хотя понять сущность явлений, с которыми связана жизнь архимагов, можно будет лишь в более поздних частях этой книги, без общего ознакомления с терминами Золотой дороги читатель рискует запутаться в сложной системе терминов и понятий.

Для этого будет лучше сразу пробежаться глазами по самым основным терминам.

Аказартои, или “нечистые”: Воплощения разрушительной сущности человека, испытывающие неутолимую жажду Маны.

Абаддон: “Неведомые глубины”, царство аказартоев.

Эон: Великий дух или божество, отвечающее за определённую Аркану (реже за несколько Аркан и в одном уникальном случае – за энергию самой Бездны).

Агама: Гримуар, наполненный силой Старых богов.

Круг: Содружество нескольких архимагов.

Отчуждённые: Круг архимагов, помогающих полузабытым богам Высшего мира в войне с Экзархами.

Апонойя: Изменение Падшего мира, вызванное затянувшимся пребыванием архимага в Высших царствах.

Война Восхождения: Конфликт между архимагами, богами и некоторыми просветлёнными сущностями.

Проситель: Обычный маг, желающий стать архимагом.

Астра: Артефакт, созданный из частицы Старого бога.

Астральный путь: Духовное путешествие по астральным мирам.

Асвадим: Круг архимагов, считающих, что только Бездна способна освободить человечество.

Аватар или охема: (мн. ч. “*охемата*”, дословно – “транспорт”): Двойник архимага, созданный для выполнения определённых задач.

Бодхисаттвы: Круг архимагов, развивающих в себе Мудрость и грезящих Пробуждением всего человечества.

Чинтамани: Символ могущества архимага, оставленный им в Высшем мире.

Дхату: Область Высшего мира, которой правит Старый бог.

Эманация: Одно из нескольких стабильных царств посреди Бездны.

Эпитом: Маг или архимаг, обретший четвёртое Достижение своего Наследия.

Экзархат: Область Высшего мира, которой правит Экзарх.

Безупречные: Архимаги, оставшиеся верны своим орденам и воплощающие идеалы собственной фракции на божественном уровне.

Последний ключ: Тайна, предмет, заклинание или иное явление, позволяющее архимагу совершить Восхождение.

Золотая дорога: 1) своего рода астральная реальность, созданная магом на пути в Высшие царства и постоянно расширяющаяся за счёт его личного могущества; часто именуется просто Дорогой; 2) абстрактное описание самого стремления архимага к Восхождению и изменению Падшего мира в соответствии со своей волей.

Незримые мастера: Термин, который обычные маги часто используют для описания архимагов.

Зрачок: Портал между мирами.

Кенома: Вариант Восхождения, к которому стремятся все Асвадим. Обычно предполагает уничтожение Падшего мира.

Люструм: Образ Высшего мира, который видит архимаг. Люструм позволяет Незримому мастеру интерпретировать увиденное в Высших царствах в понятных человеку образах. Хотя Люструм создаёт субъективный образ, он никогда не лжёт и не создаёт иллюзий, лишь упрощая – а не искажая – образ Высшего мира.

Мандира: Область Падшего мира, обладающая внутренней связью со Старым богом.

Министр: Избранный служитель Экзарха среди Жрецов престола. Многие Министры сами достигли уровня архимагов.

Митрата: Вариант Восхождения, к которому стремятся все Бодхисаттвы и предполагающий высшее понимание Мудрости.

Нуменон: Суть Восхождения, какой её видит каждый отдельный архимаг.

Знамения: Неординарные события, сопутствующие Восхождению архимага. Поскольку каждый Незримый мастер стремится к формированию знамений, в определённом смысле они служит и *целями* архимага.

Старый бог: Обитатель Высшего мира, живший в нём с начала времён.

Пакс Арканум: Приблизительный свод правил, которого придерживаются все архимаги.

Феноменальный мир: Все обычные миры, не относящиеся к Высшим царствам (то есть Падший мир, астральные царства, Бездна и иные реальности).

Пневма: Духовная энергия, из которой состоит Золота дорога.

Царственный аватар: Представитель богоподобной сущности, обладающей Рангом выше 5 уровня (6-10), но вынужденной создавать более слабые версии самой себя для проникновения в мир людей.

Клифот: Безумное существо, в которое превращается архимаг или даже проситель после того, как поддаётся особенно мощному воздействию Парадокса.

Квинтэссенция: магический компонент, необходимый для сотворения заклинания 6 или более высокого уровня.

Сарира: Физические останки мага, совершившего Восхождение.

Искатель: Уважительный термин, которым архимаги называют друг друга.

Путник: Обычный маг, следующий по стандартному Пути, а не Золотой дороге.

Сиддхи: Круг архимагов, сосредоточившихся на изучении сверхсложных Аркан.

Малая душа: Двойник или артефакт, созданный архимагом для выполнения задач, на решение которых у него нет времени. Обычно принимает форму аватара (охемы) или талисмана.

Высшая работа: Гипотетическое заклинание, которое должно помочь колдуну достичь Восхождения.

Тетрархи: 1) Круг архимагов из числа Жрецов престола, непременно служащих Экзархам; 2) политическая должность среди Жрецов престола: даже маг, не успевший стать Незримым мастером, может заслужить звание тетрарха.

Поиск порога: Попытка стать архимагом.

Реликт: Золотая дорога архимага, которого больше нет в этом мире (например, в результате гибели или Восхождения), однако в которую можно попасть через сохранившиеся зрачки.

Золотая дорога

Даже в самых отдалённых уголках Вселенной не существует пути, по которому смертный мог бы пройти в Высший мир, не поняв саму сущность этой божественной реальности. Неслучайно даже Экзархам, которым ещё не нужно было противостоять Бездне, пришлось выстроить Небесную лестницу, чтобы соединить Падший мир с Высшим. Сегодня, после образования Бездны, попасть в Высший мир можно только соединив его с Падшим силой собственной личности.

Этот уникальный путь, позволяющий магу соприкоснуться с Высшими царствами, называется Золотой дорогой – или, иногда, просто Дорогой. Хотя уже в самом начале Дороги маг начинает лучше видеть собственный Путь, ирония заключается в том, что с этого момента магу уже не нужно полагаться на силу метафизической Башни. Он начинает возводить собственные врата в Высший мир, со временем переставая придавать реальное значение тому, что обычные маги называют Путём.

Разумеется, это не означает, что маг слабеет или утрачивает дары своей Башни – напротив, он оказывается настолько сильнее других Пробуждённых, что “перерастает” границы своего Пути. Обычный Путь начинает меняться в соответствии с его волей, преображаясь в Золотую дорогу, ведущую в Высший мир.

Поиск Порога

Прежде чем маг вообще сможет попытаться стать архимагом, он должен совершить следующие достижения.

Знание Аркан: Проситель должен стать мастером хотя бы одной Арканы (что предполагает наличие пяти уровней этой силы) и адептом трёх других (что требует четвёртого уровня этих Аркан). Не стоит и говорить, что многие просители владеют и другими Арканами.

Внутреннее понимание: Маг должен ощущать силу своего Пути. С игромеханической точки зрения он должен развить Гнозис по меньшей мере до 6 уровня.

Упорство: Маг должен вкладывать в развитие своих колдовских сил даже больше времени, чем большинство Пробуждённых. Он должен накопить достаточно опыта, чтобы приобрести шестой уровень любой Арканы. Тем не менее, он не получает этот уровень Арканы автоматически – для этого ему нужно будет пройти Высшее испытание, описанное несколькими абзацами ниже. Важно только само наличие необходимого опыта.

Магический опыт: Равным образом, маг должен накопить хотя бы несколько пунктов Магического опыта. Этот опыт позволит ему пересечь Бездну во время первого крупного испытания, как это будет описано ниже.

Квинтэссенция: К концу своих поисков маг понимает, что обретение Золотой дороги само по себе является Высшим заклятием – то есть заклинанием архимагического уровня. Для того чтобы сотворить подобное заклинание, магу требуется Квинтэссенция – великое действие, обладающее символическим значением для его личности. Если он состоит в определённом Наследии, Квинтэссенция может принять форму действия, связанного с предназначением этого Наследия. В других случаях маг проходит другое великое испытание, отражающее саму его сущность. Никаких “списков” Квинтэссенции не существует: маг должен сам понять, что поможет ему объявить Вселенной о своей готовности к переходу на иной план бытия.

Поиски Квинтэссенции часто принимают форму Таинственной пьесы – мистического события, в ходе которого окружающие начинают вести себя иначе, чем в обычной жизни, даже не отдавая себе отчёта, что они делают или говорят что-то нетипичное.

Стоит заметить, что Жрецы престола уникальны среди магических орденов в том отношении, что Тетрархи – их собственные архимаги – остаются в рядах Жрецов даже после обретения Золотой дороги. С одной стороны это означает, что Жрецу легче найти учителя среди Тетрархов. С другой – одним из главных условий обучения для него станет доказательство своей преданности Экзархам. Далеко не один Жрец престола сдавался именно на этом “необязательном” для других орденов участке пути.

Испытание Бездной

Обретя свою Квинтэссенцию, проситель начинает видеть яркие галлюцинации, напоминающие ему Пробуждение. Тем не менее, вместо чувства соприкосновения с божественным миром проситель испытывает муки, вызванные его внутренней связью с Бездной. Он вспоминает каждый Парадокс, который когда-либо вызывали его заклинания. Он чувствует боль от каждого *сдерживания* Парадокса. Если он заключал сделки с сущностями из Бездны, они навещают его в этих живых видениях и напоминают о том, чем он обязан этому тёмному царству.

Для того чтобы сосредоточиться на поиске своей Дороги в Высший мир, маг должен набрать 15 успехов в продолжительной проверке Решительности + Самообладания. Каждый бросок требует вложения одного очка Магического опыта. Если Магический опыт заканчивается быстрее, чем проситель накапливает необходимую сумму успехов, он проваливается в Бездну, а на Земле остаётся лишь его обезумевшее тело, известное как Клифот.

В случае успеха проситель вырывается из цепких лап Бездны и оказывается перед следующим испытанием.

Высшее испытание

Проситель оказывается в фантасмагорическом мире, напоминающим одновременно астральные царства и Высший мир, в котором он некогда отыскал свою Башню. Действительность заключается в том, что он действительно оказывается на самой границе Высшего мира, однако он не способен воспринимать его в объективном виде. Для того чтобы интерпретировать открывающийся его глазам мир в понятных для его человеческого сознания образах, маг должен понизить само значение Воли на единицу и пройти проверку Решительности + Гнозиса.

В случае провала этой проверки маг исчезает из этого мира навеки: сама Вселенная забывает о его существовании, и даже преданные друзья никогда не вспомнят, что ещё недавно в их жизни был маг, рискнувший отправиться в Высший мир.

В случае успеха маг создаёт Люструм – своеобразную оболочку, которая позволяет ему приблизительно понимать сущность окружающего мира. Сразу после возникновения Люструма высший мир ставит перед магом череду задач, которые маг понимает на интуитивном уровне. Испытанием может быть что угодно, однако оно всегда принимает форму мистического противостояния неописуемой сущности, которая находится по ту сторону Люструма и пытается оценить силу мага.

Иногда эта сущность задаёт магу вопросы о Мудрости и её отношении к магии. Иногда она просит его решить головоломку, на которую нет ответа. Иногда магу приходится сразиться со стражем Высшего мира в колдовском поединке.

Пройдя это испытание, маг оставляет в Высшем царстве свой след – Чинтамани, своеобразные врата в Высший мир, предназначенные только для него. Когда в отдалённом будущем маг завершит Восхождение, он окажется именно перед этими вратами. Однако сейчас за ним признают лишь право добраться до собственного Чинтамани по Золотой дороге. Попасть в Высший мир напрямую не может даже самый мудрый проситель.

Одержав все эти победы, маг возвращается в земной мир, однако отныне у него появляется собственный, уникальный астральный путь, ведущий его душу в Высшие

царства. Помимо этого пути, который и называется Золотой дорогой, маг вкладывает накопленный опыт в приобретение шестого уровня Арканы. Так он становится архимагом.

Путешествия между мирами

С момента возвращения в земной мир архимаг может переходить в пространство своей Золотой дороги простой проверкой Сообразительности + Самообладания. Попасть на Золотую дорогу можно из любой части Падшего мира, включая материальное измерение, Тень, Чащу, Бездну, Загробный мир, Неведомые глубины и Дороги других архимагов. В момент перехода маг растворяется в воздухе. На протяжении нескольких дней другие маги, активировавшие Внутренний взор, способны увидеть, что архимаг был в этом месте, однако телепортировался в сторону Золотой дороги, поскольку в пространстве такого места остаётся висеть лёгкий остаточный образ самого архимага.

Помимо Незримого мастера, попасть на его Золотую дорогу могут приглашённые гости или опытные нарушители. Стоит заметить, что вторгнуться можно даже в пределы Дороги умершего архимага (или Незримого мастера, совершившего Восхождение), поскольку заброшенная Золотая дорога никуда не исчезает. Такие Дороги, известные как реликты, могут быть населены охемата или другими созданиями, которых ушедший маг погрузил в пространство своей Золотой дороги. Желающие могут присоединить реликт к своей собственной Дороге при помощи любых подходящих заклинаний.

В пределах своей Дороги маг не стареет и не нуждается в пище. Он восстанавливает Здоровье и Волю по обычным правилам (как, впрочем, и любые другие посетители его личного царства). Тем не менее, на Золотой дороге маг способен творить только те заклинания, которые затрагивают его самого, Дорогу и её посетителей.

Будучи своего рода “личным астральным миром” Незримого мастера, Золотая дорога позволяет отправляться в любые другие области астрального мира и даже в некоторые иные реальности. Для перехода в иное измерение магу необходимо набрать по четыре успеха за каждый новый мир в следующей прогрессии:

- Материальный мир
- Онейрос
- Теменос
- Анима Мунди
- Бездна
- Высшие царства

Апонойя

Когда маг остаётся в Высшем мире по-настоящему долгое время, сама его личность начинает менять *Падший* мир. Маг оказывается у истоков всей реальности. Даже когда он не предпринимает явных действий по изменению Высшего мира, само его присутствие может косвенно изменить судьбы людей, стереть определённые воспоминания из разума смертных или, напротив, создать проблемы, которые по его возвращении в Падший мир начнут казаться всему человечеству “древними” или “исконными”, даже невзирая на то, что в действительности они появились на Земле только что.

Подобное изменение называется Апонойей. Один из худших вариантов Апонойи грозит самому магу: иногда протагонист вносит в Высший мир столь противоречивые изменения, что Вселенная просто стирает нарушителя из реальности.

Зрачки

Практически в каждом мире существуют порталы, ведущие в другие реальности. Из глубин Тени можно попасть в Абаддон или Анима Мунди. Из одной части Теменоса можно перебраться в другую. Из захоронений в физическом мире можно перенести свою душу в загробный мир.

Архимаги называют такие порталы зрачками, и в отличие от большинства существ Мира Тьмы, они способны создавать новые зрачки вместо того, чтобы пользоваться уже сформированными.

Для создания зрачка архимаг должен выработать личную связь с тем местом, в которое будет вести портал. Под “связью” может пониматься любой эмоциональный, зрительный или другой контакт, который мог бы наложить штраф -4, если бы маг направил на это место *симпатическое* заклинание.

После этого маг должен вернуться на Золотую дорогу и набрать 20 успехов в проверке Внушительности + Гнозиса (со штрафом -4 за счёт симпатического диапазона). Набрав двадцать успехов, персонаж размещает зрачок на своей Золотой дороге и с этого момента может перемещаться в выбранное место без каких-либо проблем. Зрачки могут вести не только в физический мир, но и в любые другие реальности. Для уничтожения зрачка магу достаточно просто приложить усилие Воли, находясь на своей Золотой дороге.

Покои

Начиная с восьмого уровня любой Арканы, маг обретает способность создавать собственные миры. Для этого магу достаточно найти область материального мира (а возможно, даже другого царства) и сотворить любое подходящее заклинание восьмого уровня. С этого момента область вокруг мага “раздваивается”: одна её часть остаётся на своём месте, в то время как другая переносится на Золотую дорогу протагониста, где начинает существовать в качестве отдельного царства. Для попадания в эти микромиры, известные как Покои, магу необходимо создать в них зрачок.

Такие миры находятся на Золотой дороге самого архимага и считаются его Владениями. Любые заклятья в пределах Покоев получают бонус +2, однако Спящие всё ещё могут разрушить их своим Неверием, если окажутся в пределах Покоев.

Путешествия во времени

Седьмой уровень любой Арканы позволяет магу направлять заклинания на другие отрезки времени (например, прошлое, будущее или альтернативные временные линии). При грамотном использовании этой способности маг получит возможность самостоятельно путешествовать во времени. Если в прошлом или альтернативном отрезке времени маг изменит историю так, что из соображений здравого смысла он просто не должен будет родиться, по возвращении в современность он обнаружит, что этот мир не помнит о его существовании. Тем не менее, душа архимага принадлежит Высшему миру, а потому изменение самого факта собственного рождения *не* приводит к исчезновению самого мага.

Путешествия в Высшем мире

Когда архимаг пересекает Бездну и попадает в Высший мир, первым делом он видит Святыню: символ, отражающий ограничения самого персонажа и не позволяющий ему продолжить дорогу в царство, не предназначенное для смертных.

Строго говоря, обойти Святыню невозможно: любое существо родом из Падшего мира чувствует непреодолимую тягу немедленно повернуть обратно. Для того чтобы продолжить путь, архимаг должен понизить само значение Воли на единицу. В этом случае он окружает себя Люструмом и переносится в Чинтамани. Оттуда он сможет путешествовать по Высшим царствам. При желании персонаж может перенестись не к собственному Чинтамани, а к Чинтамани другого Незримого мастера, однако для этого ему нужно знать, где тот находится. Кроме того, хозяин Чинтамани интуитивно чувствует соприкосновение чужака с конечной точкой его Золотой дороги и может заблокировать тому путь в Высшие царства, пройдя проверку Решительности + Самообладания.

Сам Высший мир представляет собой не столько “место” или “область” в географическом смысле этого слова, а хранилище вечных истин. Поэтому в ходе так

называемого “путешествия” по Высшим царствам душа мага в действительности никуда не двигается: архимаг лишь меняет своё восприятие различных явлений, сосредотачиваясь то на одном феномене Высшего мира, то на другом. Тем не менее, Люструм визуально преображает подобную смену восприятия, делая её похожей на буквальный переход из одной “локации” Высшего мира в другую.

Кроме того, Люструм делает путешествие более индивидуальным. Даже если два архимага прибудут в Высший мир в одно время и станут изучать одни и те же феномены, их пути никогда не пересекутся (примерно так же, как разум двоих читателей не сольётся воедино при прочтении одного и того же текста). Исключением из этого правила может стать намеренное слияние Люструмов: в этом случае одному из магов необходимо сотворить импровизированное заклинание по объединению Люструмов с типичным штрафом за симпатический диапазон.

Для формирования Люструма магу достаточно пройти проверку Решительности + Гнозиса. Каждый успех позволяет воспринимать истины Высшего мира на протяжении одной “смены восприятия”. Коллективные Люструмы сохраняют силу на протяжении наибольшего количества сцен (таким образом, их длительность рассчитывается по наивысшей сумме успехов). Когда персонаж совершит достаточное количество переходов от одной истины к другой, он должен вернуться на свою Золотую дорогу посредством броска на Сообразительность + Самообладание. Хотя по очевидным причинам такая проверка почти всегда даёт персонажу хотя бы один успех, следует понимать, что её провал приводит к уничтожению архимага: он просто растворяется в Высшем мире и исчезает из этой Вселенной на веки веков.

Навигация

С повествовательной точки зрения при каждой смене восприятия персонаж прибывает в иную локацию Высшего мира, которая принимает любую форму, которая может передать архимагу важную информацию в понятном символическом виде. Как правило, это означает, что маг оказывается перед определённой головоломкой или испытанием, пройдя которое, он сможет узнать что-то важное об устройстве Вселенной. Иногда судьба будет сталкивать его с коренными обитателями Высшего мира, обладающими Рангом 6 или выше.

При желании архимаг может изменить сущность той сцены, в которой он находится, вложив очко Воли и пройдя проверку Решительности + Гнозиса со штрафом, равным количеству более ранних переходов по Высшему миру. В случае успеха он меняет своё восприятие сцены на более выгодное (например, упрощая головоломку).

Характеристики персонажа

В целом, архимаги подчиняются большинству тех же правил, по которым действуют и обычные персонажи **Mage: the Awakening**. Тем не менее, обратите внимание на следующие изменения:

• Архимаги не делят Арканы на Ключевые, Чуждые и Рядовые. Любые Арканы они развивают по цене *нового уровня х6*.

• Архимаги не тратят Ману на сотворение импровизированных заклинаний, однако оплачивают все остальные факторы, требующие вложения Маны.

• Архимаги не могут потерять свою душу, поскольку она уже находится на ином уровне бытия. Ни один лич, некромант или демон не сможет вырвать душу у архимага.

• Если во время астрального путешествия или иного метафизического опыта что-то возвращает мага на Землю (как это происходит в случае гибели в астральном царстве), архимаг вместо этого возвращается на Золотую дорогу.

• Архимаги способны создавать двойников или артефакты, наделённые частью их личности и потому способные творить собственные заклинания. Фактически маг постоянно чувствует, что находится рядом с его двойником или артефактом, и колдует “сквозь” него.

• Архимаги чувствуют, что происходит на их Золотой дороге, и могут направлять заклинания на любые части своей Золотой дороги, как если бы находились там прямо сейчас.

• Способность чувствовать Золотую дорогу и двойников временно пресекается, когда маг посещает Высшие царства.

• Если маг пытается наложить симпатическое заклинание на жертву, которую он не знает ни по описанию, ни по роду деятельности, ни по другим чертам, он получает штраф -10, но всё же может сотворить это заклинание.

• Архимаг может вложить очко Маны, чтобы использовать при сотворении обычных заклятий (основанных на Арканах 1-5 уровня) Высшие практики (наподобие Динамики и Явлений).

• Вложив очко Магического опыта, архимаг восстанавливает весь запас Маны. При этом его нимб изменяется так, как если бы он восстановил Волю за счёт Добродетели.

• Архимаги способны осваивать любые Арканы без учителей.

• Максимальный уровень Аркан, допустимый при текущем уровне Гнозиса, меняется на следующий (цифры, выделенные жирным, обозначают первую Аркану, вторую Аркану и так далее).

Гнозис	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
6	6	6	5	5	4	4	3	3	3	2
7	7	6	6	5	5	4	4	4	3	3
8	8	7	6	6	5	5	4	4	4	3
9	9	8	7	6	6	5	5	4	4	4
10	10	9	8	7	6	6	5	5	4	4

Архимагия

Маг, обладающий шестым или более высоким уровнем определённой Арканы, способен:

• сотворить продолжительное заклинание как мгновенное

• сотворить *любое* заклинание в симпатическом диапазоне

• наложить заклинание на другого персонажа, даже если по обычным правилам это заклинание может сработать только на самом маге

• использовать Высшие практики (Динамику, Явления и некоторые другие)

• комбинировать заклинания 5 уровня (например, использовать два заклинания пятого уровня в качестве одного)

• использовать факторы Высшей магии для усиления обычных заклинаний (1-5 уровня). Поскольку такие заклинания черпают силу в Золотой дороге самого архимага, они могут требовать вложения Магического опыта наряду с Маной. Такие заклинания считаются грубыми и требуют продолжительного действия.

Аркана	Магический опыт	Мана	Практика
6	0	2	Динамика
7	2	4	Явления, Извлечение
8	5	6	Доминионы
9	10	8	Трансфигурация

Факторы Высшей магии

Как обычно, маг способен усиливать факторы своего заклинания (его общую мощь, количество целей, длительность и так далее), увеличивая базовую сумму успехов, которые ему необходимо набрать для сотворения этого магического эффекта.

Сила заклинания	Базовая сумма успехов
2	никаких изменений
4	+1 успех
6	+2 успеха
8	+3 успеха
10	+4 успеха

…и так далее (по +1 успеху за каждые два очка силы заклинания).

Количество целей	Базовая сумма успехов
Одна	никаких изменений
Четыре	+1 успех
Шестнадцать	+2 успеха
64	+3 успеха
256	+4 успеха

После этого каждый дополнительный успех *удваивает* число целей.

Размер	Базовая сумма успехов
1-40	никаких изменений
41-60	+1 успех
61-80	+2 успеха
81-100	+3 успеха

…и так далее (по +1 успеху за каждые 20 очков Размера).

Радиус	Объём	Базовая сумма успехов
1 ярд	5 кубических ярдов	никаких изменений
8 ярдов	40 к. ярдов	+1 успех
64 ярда	320 к. ярдов	+2 успеха
512 ярдов	1 куб. миля	+3 успеха
2 мили	10 куб. миль	+4 успеха

…и так далее (по +1 успеху за каждое удвоение радиуса или объёма).

Длительность

Длительность заклинания рассчитывается по двум разным таблицам. Первая используется в том случае, если базовая длительность заклинания равна одному раунду. Вторая – если базовая длительность равна 24 часам.

Кратковременное	Базовая сумма успехов
2 раунда	никаких изменений
4	+1 успех

6	+2 успеха
10	+3 успеха
20	+4 успеха

…и так далее (по +1 успеху за каждые 10 раундов).

Продолжительное	**Базовая сумма успехов**
Неделя	+1 успех
Месяц	+2 успех
Постоянное	+3 успеха
Постоянное на живых	+4 успеха

Последние два фактора похожи: в первом случае архимаг накладывает заклинание на неодушевлённый объект или область, и оно продолжает действовать, пока его не рассеют при помощи контрзаклинания. Во втором случае архимаг накладывает такое заклятье на живое существо.

Высшая тауматургия

Освоение Аркан свыше пятого уровня наделяет мага дополнительными практиками, которые позволяют использовать заклинание особым образом. Каждая из этих практик налагает на сотворение заклинания дополнительную стоимость.

Аркана	**Магический опыт**	**Мана**	**Практика**
6	0	2	Динамика
7	2	4	Явления, Извлечение
8	5	6	Доминионы
9	10	8	Трансфигурация

Заклинания 6 и более высокого уровня всегда носят импровизированный характер: они никогда не становятся формулами.

Рассеять Высшее заклинание (то есть заклинание 6 и более высокого уровня) может только другой архимаг. В этом случае он должен знать практику Извлечения (что предполагает владение 7 уровнем соответствующей Арканы) и потратить Квинтэссенцию. Для сотворения контрзаклинания архимаг может использовать либо Аркану, на которой было основано само заклинание, либо Сущность, поскольку эта Аркана связана с самой магической энергией.

В физическом мире и Тени Высшие заклинания всегда считаются грубыми. В астральных царствах, загробном мире и других метафизических областях они становятся скрытыми.

Использование факторов Высшей магии для сотворения обычных заклинаний (1-5 уровня) повышает запас Парадокса на +1 дайс. Сотворение Высших заклинаний (6 и более высокого уровня) добавляет в запас Парадокса сразу +2 дайса.

Сотворение Высших заклинаний в материальном мире считается нарушением Пакс Арканум. В другие мирах они тоже могут нарушать Пакс Арканум, если используются для противодействия другим архимагам.

Высшие заклинания провоцируют Парадокс по обычным правилам. Тем не менее, знание шестого и более высокого уровня Арканы может усилить обычные варианты Парадокса.

Бедлам

Уровень Арканы	**Парадокс**
6–7	Вирус
8–9	Отклонение

Вирус: Действие Бедлама распространяется на всех окружающих магов (но не архимагов). Сам персонаж получает тяжёлое отклонение до окончания Парадокса.

Отклонение: Этот эффект дублирует предыдущий, однако отклонение получают все малые души мага (например, его аватары), а также посетители его Золотой дороги.

Печать

Уровень Арканы	Печать
6–7	Развоплощение
8–9	Заточение

Развоплощение: Персонаж временно утрачивает материальное тело и вынужден переждать Парадокс в Падшем мире. Со стороны он выглядит как привидение, окружённое Нимбом. Видеть его способны даже простые смертные. Он получает штраф -5 на любые Социальные проверки, не считая Запугивания. Кроме того, он не способен предпринимать Физические действия.

Заточение: Бездна создаёт на Золотой дороге своего рода темницу, основанную на Пороке Незримого мастера. Персонаж оказывается заперт в этой темнице, где Бездна подвергает его душу неописуемым мукам. Что хуже всего, персонаж утрачивает контроль над своими малыми душами и не способен освободить себя руками собственных аватаров. Контроль возвращается к нему только по окончании действия Парадокса.

Вторжение

Уровень Арканы	Противник
6-7	Персонаж случайно приглашает на свою Золотую дорогу богоподобную сущность Рангом 6 или выше. Вместе с пришельцем в простанство его Золотой дороги вторгаются несколько более слабых существ. Если маг уже создал Покои, сущность появляется в одном из них и уничтожает все малые души, находящиеся в пределах этих Покоев.
8-9	Высший мир отвергает Золотую дорогу протагониста, уничтожая его Чинтамани. Маг оказывается в Бездне, где сталкивается с сущностью 8 Ранга. Такое создание не обладает игромеханическими характеристиками. Только заключив с ним сделку или победив его хитростью, маг снова проходит Испытание Бездной (описанное в начале этой книги) и создаёт новый Чинтамани.

Квинтэссенция

Высшие заклинания уникальны. Даже абсолютно похожие по условиям и эффектам заклятья представляют собой плод сугубо индивидуальной работы мага, и для реализации своего замысла Незримому мастеру необходим особый символический компонент, именуемый Квинтэссенцией.

Для интуитивного понимания Квинтэссенции, необходимой для сотворения Высшего заклинания, персонажу может потребоваться продолжительная проверка Интеллекта + подходящей Арканы, при которой маг должен набрать сумму успехов, равную уровню заклинания. Тем не менее, Рассказчик может позволить игроку самому определиться с сущностью Квинтэссенции или назначить другую проверку.

Нет никаких однозначных критериев, позволяющих описать внешний вид или даже тип Квинтэссенции. Это может быть место, предмет, человек, событие, организация или природный феномен. Есть только одна небольшая подсказка, которая может помочь архимагу в поиске Квинтэссенции: этот символический компонент часто уравновешивает результат самого заклинания. А потому заклятье, возвращающее усопшего к жизни, может потребовать смерти другого существа. Создание чудотворного артефакта может разрушить другую реликвию.

В то же время, Квинтэссенция обязательно должна быть *загадочной*. Персонаж не может просто найти предмет, играющий простенькую роль в повседневной жизни, и пропустить сквозь него энергию Высшей магии. Некоторые варианты Квинтэссенции вообще принимают форму почти невозможных ситуаций.

Ак правило, Квинтэссенция не разрушается после сотворения заклинания, однако едва ли маг сможет использовать её для сотворения следующего заклинания.

Если попытка сотворения заклинания оканчивается провалом, маг получает очко Магического опыта.

Мир наизнанку

Некоторые заклинания Высшего уровня позволяют Незримому мастеру изменить сам облик Падшего мира. Сознательно или нет, архимаг способен добавить определённую череду событий в историю человечества, стереть с лица Земли важный географический объект, “удалить” из реальности своего врага или создать абсолютно нового человека. Во всех этих случаях только сам архимаг сохраняет воспоминания об изначальной картине мира. Все остальные будут воспринимать новый облик Вселенной так, как если бы он всегда был таким – во многом потому что *с точки зрения Падшего мира* он действительно оставался таким всегда.

Высшие практики

Шестой уровень: Динамика

Динамика позволяет создавать своего рода “разумные заклинания”, которые сами меняют свои качества в зависимости от различных стимулов и эффектов.

Примерами динамических заклинаний могут служить следующие:

Любые Арканы: Игнорирование магической брони за счёт обнаружения слабых точек.

Смерть: Уничтожение определённого объёма Маны у всех, кто пытается сотворить заклинание в текущей области. Заклинания, которые изменяют все призрачные якоря. Изменение рек смерти, текущих в Загробном мире (подробнее о них можно прочитать в книге **Book of the Dead**).

Судьба: Сложные условия заклинания, которые изменяются с учётом новых обстоятельств. Заклинания, которые защищают мага или его союзника от любой опасности, с которой он столкнётся на протяжении действия этого эффекта.

Энергия: Контроль субатомных сил и ядерного распада. Создание антиматерии. Разумные компьютерные вирусы, способные ускользать от обнаружения по собственной воле.

Жизнь: Заклинания, передающиеся от одного человека к другому. Нанесение вечных ран или создание постоянных болезней, которые невозможно вылечить, не обладая аналогичным уровнем знания Жизни. Исцеление вышеописанных ран и болезней. Рукотворная эволюция.

Материя: Создание “апейрона” – первичного вещества, которое приобретает те свойства, которые нужны магу в настоящий момент.

Разум: Внушение идей, которые изменяют личности, мнения или воспоминания жертв и передаются от одного человека к другому в ходе простой беседы. Заклинания, которые реагируют на мысли других существ, что позволяет архимагу передать управление этим заклинанием другому (даже более слабому) магу.

Сущность: Иллюзии и фантомы, внешность которых зависит от восприятия зрителя. Антимагические зоны, которые рассеивают любые заклинания 1-5 уровня. Заклинания, которые изменяют резонанс любой Маны или тасса.

Пространство: Порталы, приводящие разных людей в разные места. Самовосстанавливающиеся обереги. Защитные заклинания, которые противодействуют не конкретным сущностям или опасностям, а тем, кто угрожает магу в каждый отдельный отрезок времени.

Дух: Создание “магатов” – гибридных духов, которые поедают других обитателей Тени и со временем эволюционируют в духов того типа, который и нужен магу. Изменение уровня Вуали в зависимости от конкретного духа, которого хочет или не хочет пропускать маг.

Время: Изменение самой истории. Если маг решает изменить что-то в прошлом, реальность немедленно принимает новую форму (которую все, кроме архимага, воспринимают как “исконную” и “естественную”). Если маг определяет желаемый исход в будущем, события начинают складываться так, что желание непременно сбудется, если только действию его заклинания не помешает другой архимаг.

Примеры

Ниже приведены три конкретных примера таких заклинаний.

Апейрон
(Материя ••••• •)

Длительность: 24 часа

Заклинание превращает любой предмет или определённый объём вещества (в соответствии с повышением магических факторов, как это было описано выше) в апейрон – первичную материю всего сущего. Апейрон добавляет +5 дайсов и преимущество снова-

восемь к любым проверкам, связанным с использованием этого инструмента или материи, из которого сделан этот предмет.

Если маг направляет действие этого заклинания на оружие, оно приобретает бронебойные свойства, хотя и не способно игнорировать магические формы защиты.

Примерами Квинтэссенции, необходимой ля сотворения этого заклинания, могут служить образец свинца из Высшего царства Стигии, подробный план невозможного сооружения, душа гениального мастера или первый в мире экземпляр определённого инструмента или оружия.

Ядерный каскад
(Энергия ••••• •)

Длительность: один раунд

Маг либо замедляет действие ядерных реакций в определённой области (например, предотвращая взрыв), либо ускоряет вращение атомов, уничтожая всё, что находится в пределах этой области. Все, кто не погибает при взрыве, однако оказывается в пределах *удвоенного* радиуса этого заклинания, получает летальный урон в размере силы заклятья и начинает страдать от радиационного заражения.

Примерами Квинтэссенции, необходимой ля сотворения этого заклинания, могут служить отработанные топливные стержни, часы, остановившиеся при ядерном взрыве, призраки жертв, погибших при бомбардировке, альтернативные временные отрезки, в которых произошла ядерная война или небольшое количество антиматерии.

Альтернативная временная линия
(Время ••••• •)

Длительность: постоянная

Персонаж либо изменяет одно событие в прошлом, либо определяет, чем завершится определённая ситуация в будущем. Заклинание получает штраф по правилам симпатической магии (событие, затронувшее мага лично, может получить слабый штраф; событие, о котором он только слышал, может получить штраф -8 и выше). Разумные жертвы сопротивляются проверкой Гнозиса + Выносливости. В случае успеха маг изменяет событие в будущем или прошлом.

При изменении прошлого Вселенная подстраивается под заклинание мага, стараясь вносить *как можно меньше* корректировок. Стоит заметить, что попытка стереть человека из реальности считается преступлением против Мудрости 2 уровня. Серьёзное изменение чужого прошлого считается грехом против Мудрости 6.

Если маг изменяет события будущего, мир подстраивается под его заклинание так, что если никто не вмешается, в назначенный срок желаемое событие действительно произойдёт.

Это заклинание всегда требует обретения сложной эмоциональной Квинтэссенции: например, слёз ребёнка, вызванных страхами перед предательством, которое произойдёт в необозримом будущем.

Седьмой уровень: Явления

Эта практика позволяет архимагам изменять сущность различных явлений и организмов, в частности – наделяя их сверхъестественными способностями. Каждое заклинание этой практики считается постоянным (то есть его эффект пресекается только в случае сотворения контрзаклинания равного уровня).

При наложении этих заклинаний на предметы или места архимаг создаёт мистические артефакты и области (например – Владения, причём для создания последних Незримому мастеру даже не понадобятся осколки душ). Архимаг способен изменять даже законы Загробного мира, Тени или астральных царств в области действия заклинания.

Наложение таких заклинаний на живых существ изменяет или добавляет сверхъестественные способности. Для простоты ориентируйтесь на следующие модели:

Эволюция: Маг наделяет существо новым Наследием, родословной, Сословием или привязкой к другой мистической семье, соответствующей расе жертвы.

Полумонстры: Архимаг делает человека гулем, волкокровным или Проксимусом.

Монстры: Архимаг превращает человека в чудовище или Пробуждённого. Если маг использует эту практику для Пробуждения Спящего, он совершает преступление против Мудрости 1 уровня, притягивает к себе внимание Экзархов и почти наверняка создаёт Истребителя вместо нормального мага.

Более конкретными примерами заклинаний могут служить несколько следующих.

Любые Арканы: Захват чужих Покоев или малых душ. Создание артефакта, способного к самостоятельному сотворению заклинаний. Создание Владения. Создание или изменение Наследия. Создание Проксими. Перераспределение Ключевых, Чуждых и Рядовых Аркан другого Пробуждённого. Изменение максимального количества заклинаний, которые может поддерживать в действии другой маг. Изменение факторов чужого заклинания (например, его длительности или области).

Смерть: Изменение сверхъестественных характеристик гуля, вампира или Пожирателя грехов, включая перераспределение Манифестаций, Ключей и Дисциплин. Создание новых Нумина для призраков. Изменение грехов против Нравственности для конкретной жертвы. Создание новой души для человека, у которого похитили его собственную душу. Изменение Ветхих законов в Мёртвом доминионе.

Судьба: Изменить характеристики подменыша, включая Сословия и Договоры. Изменить способности Истинной феи. Наделить место или предмет мистическим предназначением, которое обязано сбыться.

Энергия: Изменить интенсивность пламени и электричества. Изменить силу притяжения. Обратить гниение вспять.

Жизнь: Изменить характеристики оборотня. Замедлить или ускорить регенерацию живого существа. Определить, когда жертва получает штрафы за раны. Наложить заклинание Жизни на тех, кто проходит через зрачок.

Материя: Определить правила изменения вещества (например, назначив температуру, при которой жидкость замерзает, а твёрдые вещества превращаются в пар). Сделать материал практически непробиваемым. Создать идеальные инструменты для решения определённой задачи.

Разум: Изменить астральный мир в соответствии с собственным замыслом. Впустить в астральный мир существо, которое обычно связано лишь с материальным измерением. Изменить правила восстановления Воли для определённой жертвы. Перераспределить стоимость характеристик в очках опыта.

Пространство: Изменить правила симпатической магии. Наделить цель способностью телепортироваться или просто определить, по каким правилам она будет пересекать расстояние (например, наделив союзника возможностью телепортироваться при определённых условиях). Создать “карманный мир” – небольшое личное царство вне пространства и времени.

Сущность: Увеличить Прочность любого объекта, заговорив его. Изменить условия получения Маны и максимальный запас этой характеристики, а также объём Маны, который цель может израсходовать за один раунд.

Дух: Изменить запрет и Нумина определённого духа. Изменить спиритические характеристики оборотня: его Дары, связь с тотемом, членство в определённой ложе и так далее. Определить силу Вуали или резонанс определённого места в Тени. Изменить правила восполнения Эссенции. Наделить обычное существо возможностью получать и тратить Эссенцию. Создать Нумина для духа.

Время: Изменить правила симпатической магии в отношении *времени*, а не пространства. Создать зрачок, ведущий в иной временной отрезок вместо географической области. Изменить скорость старения жертвы или замедлить её восприятие времени.

Пример
Внутреннее путешествие (Разум ••••• ••)

Длительность: постоянная

Маг наделяет другое существо способностью путешествовать по астральным царствам по тем же правилам, по которым подобные странствия совершают сами маги. Цель получает пять очков Маны, которые она может тратить только в целях астрального путешествия. Она не может восстанавливать этот запас, однако протагонист или другие маги способны передавать ей свои очки Маны (до максимума в пять очков).

Хорошим примером Квинтэссенции для этого заклинания будет поиск важного символа в Онейросе самой цели. Равным образом, архимаг может отыскать место, предмет или человека, обладающего для цели огромным эмоциональным значением (например, он может отыскать место Обращения кровососа).

Седьмой уровень:
Извлечение

Архимаги осваивают практику Извлечения на том же (седьмом) уровне, что и практику Явлений. Эта способность позволяет отнимать у жертвы как сверхъестественные, так и обычные качества. Хотя теоретически архимаг может попытаться отнять у другого Незримого мастера способность к сотворению Высших заклинаний, считается, что подобное не удавалось ещё никому. В любом случае, попытка отобрать способность Незримого мастера к архимагии требует сотворения заклинания *девятого* уровня.

Типичными примерами использования таких заклинаний служит изъятие Воли, временная блокировка определённой Арканы или уничтожение Наследия другого мага (не обязательно в качестве наказания – например, жертва может сама попросить архимага об “извлечении” поспешно выбранного Наследия).

Другие примеры приведены ниже.

Любые Арканы: Избавления мага от его Наследия или неподходящих Достижений. Блокировка мистических сил, похожих на соответствующую Аркану (например, Разум можно использовать для блокирования телепатических сил вампира). Рассеивание Высшего заклинания. Блокирование определённой Арканы. Разрушение артефакта.

Смерть: Наделение определённого существа бессмертием через “изъятие” его способности к старению. Уничтожение души. Ослабление сил призрака или Пожирателя грехов. Понижение Нравственности.

Судьба: Удаление сверхъестественных сил подменыша или Истинной феи. Устранение чужого предназначения.

Энергия: Ослабление или усиление любой энергии через удаление её подпитки или, напротив, через устранение защиты от неё в окружающем мире. Устранение погодных эффектов.

Жизнь: Как и в случае со Смертью, наделение существа бессмертием через устранение его способности к старению. Ослабление нужды в еде и воде. Устранение физических характеристик оборотня.

Материя: Создание неразрушимых объектов через устранение их уязвимых точек.

Разум: Блокирование чужой способности творить заклинания. Понижение Воли или блокировка способность тратить её запас. Запрет на получение очков опыта.

Сущность: Рассеивание любого Высшего заклинания (вне зависимости от Арканы). Запрет на использование Маны, включая её получение.

Пространство: Наложение сильнейших симпатических штрафов через разрушение связей между объектами. Заточение жертвы в определённом месте через наложение

запрета на перемещение в другие локации. Создание полностью изолированной локации через устранение её связи с окружающим миром (примером может служить нераскрывающаяся дверь).

Дух: Устранение спиритических сил оборотня. Обнуление местной Вуали. Устранение запретов и уязвимых точек духа.

Время: Возвращение предмета или человека в любое место, в котором он побывал в прошлом. Создание вечных и неразрушимых объектов благодаря устранению их связи со временем. Усиление штрафов на сотворение симпатических заклинаний, основанных на Аркане Времени.

Примеры

Ниже приведены два конкретных примера таких заклинаний.

Высшее рассеивание
(Сущность или соответствующая Аркана ••••• ••)

Рассеивание другого Высшего заклинания.

Истинное имя
(Пространство ••••• ••)

Архимаг делает цель неуязвимой к симпатическим заклинаниям.

Восьмой уровень:
Доминионы

На этом уровне понимания Арканы Незримый мастер способен создавать охемата, Покои и чудотворные артефакты. На девятом уровне архимаг сможет использовать эту практику для сотворения двойников и других малых душ для других существ.

Тем не менее, многие архимаги боятся создавать чересчур сильных или многочисленных двойников, справедливо опасаясь, что те смогут вырваться из-под их влияния. К счастью, при создании собственных двойников маг *самостоятельно* определяет уровни их Аркан и количество известных им формул. Гнозис таких двойников равен силе заклинания. Запас Маны и угроза Парадокса рассчитываются исходя из этого уровня Гнозиса.

Квинтэссенцией таких заклинаний почти всегда становится символ, извлечённый из астрального мира самого архимага. Примерами заклинаний, основанных на практике Доминионов, могут служить несколько следующих.

Любые Арканы: Создание Покоев по образу и подобию физической локации. Создание аватара, лишённого Высших Аркан (то есть не владеющего заклинаниями 6 и более высокого уровня). Создание портала в Высший мир.

Смерть: Поглощение души умирающего существа с тем, чтобы перенести её в свои Покои. Поглощение чужого осколка души. Создание Покоев по образу места в Загробном мире.

Судьба: Создание ананке (существа, описанного в основной книге правил **Mage: the Awakening**).

Жизнь: Создание живого существа, душа которого дублирует душу архимага.

Материя: Создание *талисмана* – артефакта, наделённого собственным Гнозисом.

Разум: Создание Покоев по образу и подобию астрального царства.

Сущность: Создание разумного заклинания, которое обладает собственным Гнозисом и Арканами и восстанавливает другие заклинания архимага после их рассеивания. Перенос Источника в свои Покои (с тем чтобы сам архимаг или другие обитатели Покоев смогли восстанавливать Ману).

Пространство: Создание нескольких Покоев в одном месте, с тем чтобы архимаг мог переходить из одной ценной области в другую, прилагая к этому лишь усилие воли.

Дух: Создание Покоев по образу места в Тени. Создание Тени (вместе с Вуалью) в своих Покоях.

Время: Создание ананке (который, опять же, был описан в основной книге правил **Mage: the Awakening**). Создание Покоев, основанных на определённом отрезке истории.

Пример
Доверенное лицо (Жизнь ••••• •••)

Длительность: постоянная

Персонаж создаёт живое существо, которое обладает собственным телом и разумом, однако душа которого мистическим образом копирует душу самого архимага. Архимаг способен наблюдать за миром через органы чувств своего творения. Душу подобного существа невозможно похитить или уничтожить, поскольку с мистической точки зрения она принадлежит архимагу.

Хотя подобные существа ведут себя так, как и должны вести себя представители их биологического вида, она не способны Пробудиться или стать призраками после смерти.

Девятый уровень: Трансфигурация

Архимаг сливается с Арканой в единое целое. Он может вносить в зону действия заклинания *любые* изменения, тематически связанные с его Арканой. Тем не менее, это требует столь колоссального сосредоточения, что ни один архимаг не способен поддерживать эффекты подобных заклинаний дольше одного раунда (хотя обычно даже этого раунда хватает, чтобы изменить облик окружающего мира).

Поскольку внесение значительных изменений в сущность Падшего мира считается нарушением Пакс Арканум, а также грозит сильнейшим Парадоксом, мало кто из архимагов решается накладывать подобные заклинания где-либо, кроме своих Покоев.

Пример
Трансфигурация (Любая Аркана ••••• ••••)

Длительность: один раунд

Маг вносит в зону действия заклинания любое изменение, тематически соответствующее задействованной Аркане. Увеличить длительность подобного заклинания невозможно (хотя, по некоторым слухам, на это способны маги, достигшие десятого уровня в соответствующей Аркане). Жертвы могут защититься от такого эффекта, только пройдя проверку Выносливости + Гнозиса и получив сумму успехов, *превышающую* силу заклинания.

Гипотетический уровень: Принятие

Даже архимагам доподлинно не известно, существует ли десятый уровень какой-либо Арканы. Тем не менее, Сиддхи – Круг архимагов, сосредоточившихся на изучении Аркан – приравнивают десятый уровень Арканы к Восхождению. Они утверждают, что на этом уровне архимаг осваивает практику Принятия, на которой он может вносить в облик самой Вселенной длительные (или даже вечные) изменения, основанные на его Аркане.

Круги

По большому счёту, практически все архимаги действуют в одиночку. Кругами называются лишь *идеологические* объединения нескольких архимагов. Хотя члены одного Круга могут время от времени проводить встречи для обсуждения насущных задач, за редкими исключениями они просто занимаются собственными делами, объединяясь только для противодействия грандиозным противникам вроде Экзархов и других архимагов.

Как правило, в каждый период истории в мире существует немногим менее ста архимагов, из которых чуть более половины заинтересованы в поддержании связей друг с другом.

Отчуждённые

Жрецы истинных богов

Ещё до того, как смертные прибыли на Атлантиду и начали своё неосознанное разрушение мира, Высшими царствами правили древние боги. Лишённые человеческих представлений о нравственности, они не были ни жестокими, ни добросердечными. Они лишь поддерживали изначальный миропорядок – в котором, разумеется, не было место самообожествлённым смертным.

Экзархи бросили вызов Старым богам и переделали Вселенную в соответствии со своей безобразной личностью. Некоторые боги остались в Высших царствах, хотя и утратили бóльшую часть своей силы. Другие отступили в Тень, Загробный мир и другие царства, включая даже материальный мир.

Отчуждённые стремятся исправить эту несправедливость, служа этим древним богам даже после того, как они ослабли и потеряли многие из своих способностей. Отчуждённые не видят причин сокрушаться по поводу того, что Старые боги не могут предоставить им по-настоящему богоподобные силы и благословения. Они почитают тот миропорядок, которые охраняют Старые боги, и мечтают свергнуть Экзархов едва ли не больше, чем любые другие сообщества Пробуждённых.

Цель: Отчуждённые архимаги жаждут вернуть Старым богам их законное место. Этому миру нужны предвечные божества, а не Экзархи. Пока Вселенной правят смертные – пусть даже *бывшие* смертные – Бездна будет неумолимо расти, а Ложь завладевать разумами людей всё сильнее. Когда Старые боги свергнут Экзархов, Отчуждённые сами станут богами или хотя бы их избранными служителями.

Кодекс: Человечество должно принимать своё место в мире. Люди имеют полное право на Пробуждение, саморазвитие и даже обретение Золотой дороги, однако править Высшими царствами могут лишь Старые боги.

Стратегия: Архимаги ищут Старых богов. Они формируют культы, выступая в качестве верховных жрецов или даже своеобразных аватаров. Время от времени они выполняют задачи, порученные им богами. И хотя этих богов нельзя назвать “тёмными” или даже просто жестокими, некоторые из их поручений не имеют ничего общего с человеческой нравственностью и заканчиваются убийством десятков, если не сотен живых существ.

Легенды об Отчуждённых

• Один из архимагов Стражей вуали, известный по прозвищу Анабаптист, верит в пришествие Иеромага – мифического спасителя Пробуждённых, который должен явиться в мир смертных и поднять всё магическое сообщество на борьбу с Экзархами. Хотя в эту легенду верят и многие другие Стражи вуали, Анабаптист убеждён, что Иеромаг может родиться только от связи Старого бога и человека. Увы, пока что эксперименты Анабаптиста привели только к возникновению ложных мессий и безумных полубогов.

• Некоторые мистагоги Мистериума утверждают, что Отчуждённые из числа Акантус стали рабами Старых богов Аркадии. В то время как эти Незримые мастера считают, что

они помогают Старым богам вернуть своё место на небесах, в действительности они уже потеряли свободу воли и служит лишь пешками в играх Истинных фей.

• Один из магов Свободного совета, известный как Базилевс, утверждает, что до недавнего времени основной религией Европы было вовсе не христианство, а римский солнечный культ Сол Инвиктус. По его словам, история изменилась в 1977 г., когда архимаг по имени Гиперион совершил Восхождение и слился с душой бога Митры. Это повлекло изменение всей истории бога Митры и его культов, что вылилось в “ретроактивное” распространение христианства по всей Европе. В качестве подтверждения своей теории Базилевс приводит многочисленные упоминания креста как одного из ключевых символов Сол Инвиктус, а также указывает на тот факт, что авраамической сектой правит римский лидер, титул которого называется *Pontifex Maximus*.

Асвадим
Князья Бездны

Асвадим, или “Тёмные”, жаждут лишь одного: свободы. И единственный способ освободить Вселенную от страданий они видят в распространении Бездны по всему миру. Материальный мир и его производные (наподобие Тени) кажется им темницей готовых моделей и форм. Бездна же предлагает куда более соблазнительную альтернативу: изменчивый и непостоянный мир, в котором единственным законом всегда остаётся воля самого мага.

Неудивительно, что представителями Асвадим зачастую становятся Скелести и… члены Серебряной лестницы, жаждущие обрести по-настоящему абсолютную власть над своей жизнью.

Цель: Асвадим хотят уничтожить мир, чтобы лишить его формы и позволить каждому жить в соответствии со своей волей, а не ограничениями примитивного тела.

Кодекс: Само понятие “кодекса” или “морали” ограничивает Асвадим. Ничто не должно мешать архимагу заниматься тем, чем он хочет. Даже свои кратковременные союзы с чудовищами из Бездны Асвадим регулярно заканчивают предательством и кровопролитием – только чтобы затем предложить союз другому обитателю Бездны.

Стратегия: Асвадим действуют как можно более незаметно, скрываясь среди язычников и оккультистов. Они понимают, что другие Пробуждённые – включая большинство архимагов – ослеплены законами материального мира в достаточной степени, чтобы попытаться развязать войну с Асвадим. Поэтому они вынуждены усиливать Бездну втайне от других магов – по крайней мере, сейчас.

Легенды об Асвадим

• “Они победили. Нас окружают сплошные иллюзии. Мы уже живём в Бездне!”

• Одна Пробуждённая из Свободного совета по имени Ника утверждает, что ей удалось сменить Путь Акантус на “Путь жидкого меча”. По её словам, Башня жидкого меча расположена в глубинах Бездны, где можно найти и другие Башни.

• На самой границе Анима Мунди и Высшего мира, на берегу океана Уроборос, стоит хижина Старика – могущественного Эона, выступающего от лица самой Бездны. Он часто сидит у костра перед своей неприметной лачугой и предлагает астральным путникам посидеть рядом с ним. Считается, что он никогда не нападает на своих гостей и ведёт на себя на удивление дружелюбно для представители Бездны. Однако ходит и другой слух: что каждый, кто останавливается побеседовать со Стариком, неосознанно (или даже намеренно) продаёт ему часть реального мира. И разумеется, чаще всего это делают Асвадим.

Бодхисаттвы

Оракулы живут в каждом из нас

В своём земном существовании Бодхисаттвы видят не что иное, как *спасательную операцию*. Они не имеют права совершать Восхождение, пока аналогичная возможность не появится у всего человечества. Многие Пробуждённые, знающие о существовании Бодхисаттв, полагают, что эти Незримые мастера служат Оракулам.

Правда заключается в том, что Бодхисаттвы не верят, что в хоть сколько-нибудь обозримом будущем Оракулы спустятся со своих небесных престолов на Землю и протянут человечеству руку. Однако они подарили людям – и магам, – всё, что необходимо для Пробуждения и Восхождения. Оракулы показали, что каждый маг может совершить путешествие в Высший мир. Этого достаточно. Оракулы больше не требуются человечеству, потому что они живут в каждом из нас.

Цель: Бодхисаттвы хотят спасти всех. *Всех*. Даже Скелести, Жрецов престола и Истребителей. Смертным они помогают Пробудиться на верном Пути. Тем, кто уже Пробудился, они помогают стать архимагами и совершить Восхождение. Не все их ученики продолжают идти по той же дороге, что и Бодхисаттвы, но даже предательства бывших послушников не останавливают Бодхисаттв. Только протянув руку всем Пробуждённым и даже смертным, они могут заслужить своё место в Высшем мире.

Кодекс: Каждое разумное существо подсознательно или даже намеренно жаждет знать истину. И каждое из них заслуживает этой истины.

Стратегия: Исполненные решимости раскрыть двери всем Пробуждённым, Бодхисаттвы стараются вести самую разнообразную жизнь в физическом мире. Чем многограннее будет общество Пробуждённых, тем больше возможностей у них будет найти дорогу, ведущую в Высший мир. Бодхисаттвы возвращаются к мирской жизни чаще, чем прочие архимаги. Как правило, они маскируют свои достижения и прячутся среди обычных магов, понемногу изменяя жизнь всего их Консилиума.

Легенды о Бодхисаттвах

• Рано или поздно почти любой член Свободного совета начинает утверждать, что если Оракулы и существуют, они ничем не отличаются от Экзархов. Однако в 1914 году один религиозный Либертен по имени Севериан выдвинул иное предположение. По его мнению, Экзархи могут быть *мёртвыми* Оракулами. Короли Атлантиды были долгожителями, но они не обладали настоящим бессмертием. После смерти они стали богоподобными призраками, которые создали Башни в качестве своих якорей в Высшем мире. Теперь они играют с царствами Падшего мира, повторяя одни и те же действия точно так же, как это делают и другие призраки. Никакой Войны Восхождения не существует. Есть лишь правдоподобное отражение вечного конфликта между неупокоенными тенями великих магов.

• Иногда Бодхисаттвы намеренно создают Истребителей в качестве поучительного урока для других магов. Они приносят разум такого смертного в жертву великой цели, превращая его в фанатика и безумца, чтобы призвать других магов ценить заветы атлантической Мудрости.

• Вселенная умерла вместе с Атлантидой. Весь мир представляет собой симуляцию этой погибшей Вселенной. Спящие лишены настоящей свободы воли и выполняют заложенные в них программы. Во всём мире существует лишь пять настоящих людей, и это Оракулы. Тем не менее, из-за прихотей реинкарнации или благодаря величайшим познаниям в десяти Арканах они беспрерывно создают собственных двойников. Этими двойниками и становятся маги.

Безупречные

Герои своего ордена

Не каждый маг это признаёт, однако почти любой Пробуждённый осваивает мистические силы лишь по одной причине: он хочет стать совершенным. И каждый орден предлагает собственный вариант идеального мага. Став архимагами, так называемые Безупречные не покидают земную реальность, а лишь становятся живыми примерами совершенного мага своего ордена – а иногда и Наследия.

Цель и стратегия: Безупречные живут затем, чтобы сделать сильнее свой личный орден. Хотя они заинтересованы и в выживании всего атлантического Пентакля в целом, большую часть времени каждый из них разрабатывает грандиозные формулы, составляет магические гримуары и определяет деятельность своего ордена в той или иной части света.

Герои Алмазной стрелы улаживают конфликты везде, где это возможно, и истребляют врагов там, где не получилось добиться мира. Свободный совет может похвастаться Безупречными, которые на своём примере доказывают, как может выглядеть жизнь абсолютно свободного мага. Стражи вуали стараются доказать обратное: что лишь формирование сложных и долговечных традиций способно дать жизнь действительно сильным магам. Мистагоги Мистериума изучают великие аномалии и само Пробуждение. Часто они объединяются с Сиддхами, стараясь узнать как можно больше об определённой Аркане. Безупречные представители Серебряной лестницы делают всё, чтобы объединить Пробуждённых под своим началом и помочь Пробудиться самым многообещающим смертным.

Наконец, как уже говорилось, некоторые из Безупречных воплощают идеалы не только орденов, но и определённых Наследий.

Кодекс: Безупречные во всём следуют правилам и традициям своих орденов и Наследий.

Легенды о Безупречных

• В то время как большинство магов считают себя *духовными* наследниками Оракулов, многие из Безупречных говорят о существовании подлинных, генетических наследников этих королей Атлантиды. Возможно, именно среди них должен родиться – или уже родился – мифический Иеромаг, спаситель всех Пробуждённых.

• Рассказывают, что именно Безупречным суждено закончить Войну Восхождения в одной долгой, апокалиптической битве. И если верить этой легенде, незадолго до этого в мире произойдут ровно 96 знаменательных событий. Правда, в большинстве текстов эти события описываются совершенно по-разному.

• Консилиумы, находящиеся под управлением Безупречного, готовы повиноваться каждому его слову. Однако что если он отойдёт от принципов своего ордена? Что если Безупречный отдаст череду приказов, которые сделают его новым Экзархом?

Сиддхи

Арканы во плоти

Каждый из Воплощённых, как называют себя многие Сиддхи, специализируется на одной конкретной Аркане. Хотя он может обладать великими познаниями и в других магических сферах, по-настоящему важным значением для него обладает лишь одна десятая часть этой Вселенной. Это не ограничение – это суть его жизни.

Несмотря на стремление к самосовершенствованию, многие Сиддхи относятся к числу архимагов, которые сохранили не так много общего с простыми смертными. Они добровольно стёрли границу между своей личностью и любимой Арканой, а потому Воплощённый мастер Духа будет не столько архишаманом, сколько правителем Тени, а мастер Энергии будет напоминать не столько великого мага, сколько бога огня и молнии.

Цель: Сиддхи поддерживают изначальный миропорядок, обеспечивая сохранность одной из Аркан. В каком-то смысле их цель состоит не в изменении мира, а в обретении максимальной стабильности. Сиддхи занимают почти нейтральную позицию в Войне Восхождения и по-настоящему регулярно сражаются лишь с Асвадим.

Кодекс: Сиддхи живут по законам своей Арканы. Человеческие представления о морали кажутся им не просто вторичными, но и практически незначительными с комической точки зрения.

Стратегия: Сиддхи предпочитают простые решения. Если они узнают о проклятом артефакте, они его ликвидируют. Если они обнаруживают портал в опасное измерение, они его закрывают. Если они сталкивают с магом, использующим их Аркану в противоестественных целях, они его убивают. Если когда-нибудь им понадобится пожертвовать миллиардами человеческих жизней ради спасения Разума или Жизни от изменений, они сделают это без колебаний.

Легенды о Сиддхах

• Говорят, что Эоны отнюдь не бессмертны. Уже в обозримом будущем они начнут умирать от старости. Круг Сиддхов возник именно потому, что Высшему миру требуется замена для Эонов. Когда старые владыки Аркан умрут, Сиддхи займут их место.

• Грязный секрет всех Сиддхов заключается в том, что они втайне сотрудничают с Экзархами. Узурпаторы Высшего мира позволяют им воплощать Арканы до тех пор, пока они поддерживают и Ложь. Если бы не Сиддхи, все Спящие давно бы Пробудились. Магия – в её самых простых и естественных формах – была бы доступна каждому.

• Первыми Сиддхами были десятеро магов, которые изучали Арканы на Атлантиде ещё до массового прибытия смертных. Именно они призвали к себе людей, обладающих магическим потенциалом.

Тетрархи
Владыки Лжи

Тетрархами называются Жрецы престола, достигшие уровня архимагов, но всё ещё служащие Экзархам. Сразу стоит заметить, что по древней традиции Жрецы престола иногда называют тетрархами и просто видных руководителей своего ордена, что вносит в их иерархию определённую терминологическую путаницу. На письме обычных тетрархов (со строчной буквы) следует отделять от Тетрархов (с прописной буквы) – истинных повелителей ордена и ближайших помощников своих обожествлённых господ.

Пожалуй, Тетрархи – единственный Круг архимагов, который можно назвать полноценной организацией. Главными из них считаются Архимандриты: Тетрархи, служащие четырёх главным Экзархам (Архигениторам) и управляющие четырьмя центральными Министерствами. Экзархи регулярно сменяют друг друга на позиции Архигениторов, а потому служение одному из них не гарантирует, что Тетрарх будет оставаться Архимандритом вечно.

Цель: Тетрархи мечтают либо самостоятельно стать Экзархами, совершив Восхождение, либо слиться с их душами воедино благодаря длительной службе.

Кодекс: Тетрарх должен постоянно стремиться к обретению новых знаний, однако его первостепенной задачей всегда остаётся поддержание Лжи и предотвращение новых Пробуждений.

Стратегия: Чем больше власти Тетрарх получает в своём ордене, тем меньше у него шансов вырваться за его пределы и встать на другие пути Восхождения. Многим из них приходится иметь дело не только с метафизическими вопросами Восхождения, но и с соперниками, давлением со стороны Экзархов и постоянным стрессом, который вызывает работа Жрецов престола. Последнее может показаться неочевидным, однако Жрецам престола трудно культивировать у себя стремление к саморазвитию из-за того, что они постоянно *мешают* другим магам обретать новые способности. Их работа заключается в том, чтобы ослаблять роль магии в этом мире. Со временем они начинают сами привыкать ко Лжи и собственной пропаганде Неверия. Неудивительно, что от отчаяние некоторые Тетрархи заключают тайные союзы с атлантическими архимагами, обещая сделать им пару уступок к Войне Восхождения взамен на помощь на Золотой дороге.

Легенды о Тетрархах

• Говорят, по каким-то причинам Экзархи не просто лишатся власти, если Жрецы престола перестанут служить им. Они *умрут*. В сущности, он уже умирают: их души всё ещё слишком человечны для Высшего мира. За этим им и нужны Тетрархи. Каждый Экзарх проживает лишь несколько сотен лет. После этого он умирает, помогая ближайшим помощникам совершить Восхождение и занять его место. Если Экзархи откажутся искать себе замену, со временем их останется так мало, что Старые боги поднимутся с колен и попробуют взять их небесные Экзархаты штурмом.

• Экзархи веками выращивают под землёй другую разумную расу, лишь отдалённо напоминающую людей. Эти создания абсолютно разумны, однако они не способны к Пробуждению и обладают повышенной внушаемостью к заклинаниям Жрецов престола. Вот уже сотни лет задачей Тетрархов служит планомерная замена человечества этими подземными тварями, однако у многих Жрецов престола этот план не вызывает энтузиазма. Говорят, они развязали тайную войну между Министерствами, надеясь выиграть время для уничтожения этой тайной расы захватчиков.

• Наряду с Архимандритами, служащими четырём Архигениторам, среди Тетрархов всегда числится один Асвадим, который служит загадочному Экзарху из Бездны. Он обладает меньшей властью, чем Архимандриты, но всё же считается одним из важнейших представителей ордена.

Иные миры

Абаддон: Загадочный мир, иногда именуемый Неведомыми глубинами и населённый аказартоями – воплощениями чистого зла. Цензоры Мистериума иногда называют этих созданий “истинными демонами”, проводя чёткую границу между аказартоями и демоническими обитателями Пандемониума. По мнению большинства магов, если Пандемониум служит местом духовных испытаний, принимающих форму преодоления внутренних противоречий и страхов, то Абаддон представляет собой настоящее царство зла.

Попасть в Абаддон можно либо через зрачки, образующиеся в тех частях материального мира, с которыми связаны по-настоящему жуткие воспоминания, либо при помощи сделки с кошмарными обитателями Абаддона. В этом инфернальном мире архимаг может найти практически любую Квинтэссенцию, однако взамен ему придётся сделать одно-два одолжения местных владыкам – что не может не сказаться на психике Незримого мастера.

Загробный мир: Многие зрачки ведут из материального мира в загадочное царство мёртвых. Помимо обычных призраков, здесь обитают предвечные сущности, известные как Хтониане, всевозможные повелители смерти, гайсты – своего рода обожествлённые призраки, воплощающие центральные архетипы жизни и смерти – и Керберои, которые следят за соблюдением Ветхих законов в Мёртвых доминионах загробного мира.

Стоит заметить, что Керберои следят за Незримыми мастерами с особым вниманием, поскольку именно архимаги чаще всего нарушают законы мира теней. Попытка изменить законы загробного мира проходит здесь со штрафом –10 и немедленно навлекает на архимага гнев Кербероев. Хотя многие архимаги способны одолеть Кербероев, самые древние доминионы охраняются Владыками смерти – божественными существами, могущество которых *по меньшей мере* сопоставимо с силой самих архимагов. Кроме того, вражда с Владыками смерти считается нарушением Пакс Арканум.

Тень: Хотя многие архимаги посещают Тень для неявного воздействия на материальный мир или обретения могущественных союзников, попытка внести реальные изменения в мир плоти через искажение Тени также считается нарушением Пакс Арканум. Кроме того, слишком явное вмешательство в жизнь местных духов может разгневать одновременно Старых богов и оборотней.

Астральные царства: Каждое из астральных царств обладает огромной ценностью для архимагов – однако наибольшей популярностью у них пользуется Теменос. Поскольку Теменос состоит из бесчисленных миров, отражающих человеческие идеологии, мифы, мечты и стремления, архимаги способны изменять поведение целых *народов*, внося аккуратные корректировки в коллективные грёзы всего человечества.

Если персонаж решает как-либо изменить идеологические основы текущей области, Рассказчик должен назначить бросок, отражающий действия протагониста. Буквальная схватка с персонифицированными носителями идеи может потребовать проверки Интеллекта + Рукопашного боя, в то время как усиление патриотизма лучше сочетается с произнесением пламенных речей благодаря Внушительности + Образованию или Экспрессии.

Затем Рассказчик назначает штраф, зависящий от значимости этого явления в реальном мире. Например, если маг хочет изменить предпочтения смертных в сфере торговых брендов или художественных произведений, штраф может равняться всего -1 или -2. Влияние на веру в религиозных или военных героев может наложить штраф -5.

Количество успехов, которые магу необходимо набрать в ходе этой проверки, зависит от числа людей, на которых он хочет повлиять. Обратите внимание, что на определённых уровнях Гнозиса маг просто не способен воздействовать на действительно крупный процент человеческого населения.

Хотя влиять на Теменос способны и обычные маги (и даже некоторые нечеловеческие существа), они могут воздействовать не более чем на несколько миллионов человек. Изменить верования и убеждения большего числа смертных способны лишь архимаги.

Минимальный Гнозис	**Количество смертных**	**Сумма успехов**
1	100 и меньше	5
2	от 100 до 1000	10
3	от 1000 до 10000	15
4	от 10000 до 100000	20
5	от 100000 до миллиона	25
6	от 1 до 10 миллионов	30
7	от 10 до 50 миллионов	35
8	от 50 до 250 миллионов	40
9	от 250 млн до 1,25 млрд	45
10	всё человечество	50

Высшие царства

До тех пор, пока маг не совершит своё Восхождение, он не способен оставаться в Высшем мире надолго. Хотя этот мир и нельзя назвать враждебным по отношению к пробуждённым, он неслучайно закрыт для обычных магов и лишь частично доступен для архимагов. Дело в том, что Высшие царства наполнены живой энергией самого Творения, и поток изначальных истин этой Вселенной движется сквозь них подобно водам бурной реки. Оставшись в этом мире на долгий срок, архимаг начинает утрачивать свою личность, буквально растворяясь в сияющем потоке этой первозданной энергии. В конечном счёте он попросту развоплощается, а любые свидетельства и воспоминания о его существовании в Падшем мире исчезают навсегда.

Помимо пяти крупнейших областей Высшего мира – Аркадии, Стигии, Пандемониума, Эфира и Первозданных пустошей, – архимаг может попасть и в более мелкие части этой заветной вселенной.

Дхату: Эти области принадлежат Старым богам, которые были изгнаны из Высших царств Экзархами. Победить Старого бога не в состоянии даже сильнейший из архимагов, однако их личные миры – Дхату – наполнены более слабыми отражениями их личности, которых вполне можно одолеть или убедить поделиться тайнами Высшего мира.

Экзархаты: Экзархаты напоминают Дхату, и не без причины: если верить легендам, Экзархи отняли их у Старых богов или построили на руинах первоначальных Дхату. Если только Рассказчик не хочет сделать исключение из этого правила, никто, кроме Тетрархов и аватаров самих Экзархов, не может попасть в Экзархат. И даже преданные Тетрархи нередко возвращаются из этих миров с пошатнувшимся рассудком и ослабленной Мудростью.

Эманации: Эманациями называются редкие островки стабильности и порядка посреди Бездны. Это не означает, что они лишены своих опасностей: например, некоторые из них наполнены извергающимися вулканами или голодными духами. Речь идёт лишь о том, что в отличие от самой Бездны, представляющей собой хаотичный и непостоянный “антимир”, Эманации не так часто подбрасывают архимагам проблемы, которые не были бы очевидны с самого начала.

Каждая Эманация воплощает определённый архетип, связанный с Высшим миром, и отражает одну из Аркан. Заклинания этой Арканы всегда считаются в этом царстве *скрытыми* и получают бонус +2 (или сразу +4, если заклинание хорошо отражает дух самой Эманации). Население Эманаций в основном состоит из созданий, которых Незримые мастера называют Парагонами. Большинство Парагонов напоминают материализовавшихся духов или даже обычных людей.

Примерами Эманаций могут служить Эребус (отражение Стигии, воплощающее архетип *мрака* и наполненное дорогами как в Загробный мир, так и в определённые

области астрального мира), Иггдрасиль (отражение Первозданных пустошей, воплощающее архетип *жертвоприношения,* иногда в контексте жертвоприношения ради обретения знаний), Гехинном (отражение Пандемониума, воплощающее архетип *греха*), Сингулярность (отражение Аркадии, воплощающее архетип *прогресса* и напоминающее бесконечный город на реке, каждый квартал которого основан на определённой утопии из человеческих грёз) и Тапана (отражение Эфира, воплощающее архетип *пламени* и наполненное порталами одновременно Тень и Анима Мунди, озарёнными светом семи ярких солнц). Это лишь самые известные примеры Эманаций, в которые удаётся попасть большинству архимагов. Вне всяких сомнений, существует бесчисленное количество других.

Бездна

Бездну невозможно измерить и описать – во всяком случае, в точности. Иногда архимаг воспринимает её как искажённое отражение материального мира, в котором регулярно встречаются знакомые ему люди и предметы (хотя не стоит и говорить, что архимагу не следует ожидать от этих “иллюзорных знакомых” привычного ему поведения). Иногда Бездна принимает вид бесконечной пустыни из чёрного стекла. Иногда это астероидное поле, озарённое светом живых и подвижных звёзд. Иногда это что-то действительно неописуемое.

Так или иначе, единственная ключевая характеристика Бездны заключается в её изменчивости. При одном её посещении маг обнаружит, что брошенный камень попросту повисает в воздухе. При другом камень будет ускоряться до бесконечности, пока не облетит всю Бездну – если, конечно, в текущем варианте у Бездны вообще есть конец.

Большинство архимагов попадают в Бездну со своей Золотой дороги, хотя существуют и другие методы, которым любых желающих учат сами обитатели Бездны. Несмотря на хаотичность этого царства, любые заклинания считаются в Бездне грубыми, а Парадокс всегда получают +3 дополнительных дайса.

В отличие от обычных магов, уязвимых к психическому влиянию Бездны, Незримые мастера способны путешествовать по этому миру на протяжении нескольких глав (то есть игровых встреч), точное число которых зависит от их Мудрости. Сделайте бросок Мудрости при первом посещении Бездны в этой истории. Суммарное число успехов и определяет количество глав, на протяжении которых архимаг сможет находиться в Бездне без лишних проблем.

Пока этот срок не иссякнет, изменчивые законы Бездны не смогут причинить архимагу реального вреда, если только он сам не начнёт вести себя слишком самонадеянно. Например, если архимаг увидит в воздухе клубок светящихся ядовитых червей и разумно решит его обойти, черви не станут преследовать его по всей Бездне. Однако если Незримый мастер решит изучить червей, они могут и обратить на него внимание.

Равным образом, на протяжении этого срока обитатели Бездны будут предлагать архимагу соблазнительные сделки, обещая великие блага взамен на поступки, грозящие понижением Мудрости или провокацией Парадокса.

Когда безопасный срок иссякает, Бездна перестаёт щадить архимага. Обитатели Бездны начинают охотиться на столь лакомую добычу, а на пути к ближайшим порталам, ведущие в иные миры, появляются непредвиденные препятствия. Обычные маги сталкиваются с этими явлениями уже в первые мгновения после своего появления в Бездне: никакого безопасного срока они не получают.

Богоподобные сущности

Изображение обитателей Высшего мира во многом служит вопросом отыгрыша и отражение ключевой темы, связанной с их образом. С игромеханической же точки зрения создания, обладающие Рангом 6 или выше (то есть *большинство* созданий, встречающихся в Высшем мире и многих других реальностях, по которым странствуют Незримые мастера), способны создавать Царственные аватары – своих физических представителей в Падшем мире.

Царственные аватары обладают лишь пятым Рангом и не способны использовать многие богоподобные силы, доступные их хозяевам. Это означает, что за пределами самого Высшего мира архимаги нередко вынуждены иметь дело с сущностями, которые заявляют, что говорят от лица обитателей Высших царств, однако в действительности могут оказаться и представителями совершенно иных богов.

Разумеется, архимаг всегда может отослать Царственный аватар обратно к хозяину с просьбой явиться лично, однако подобное отношение к представителю Высшего мира может нанести оскорбление сущности, которая по определению стоит выше самого архимага. Поэтому, столкнувшись с Царственным аватаром, опытные архимаги часто наносят визит к его предполагаемому хозяину в Высшем мире и уточняют, действительно ли тот его посылал.

Что касается характеристик самих обитателей Высшего мира, то, как и говорилось в основной книге правил **Mage: the Awakening**, существа шестого и более высокого Ранга не обладают большинством типичных характеристик. Если удобно, считайте, что богоподобные сущности могут развивать обычные характеристики до 15 уровня (примерно так же, как простые смертные могут развивать их до 5, а простые земные чудовища – до 10). Тем не менее, при выполнении любого действия, хотя бы примерно соответствующего образу этой сущности, она получает автоматические успехи в размерах своего Ранга. Выполнение любых других действий приносит автоматические успехи в размере Ранга –5.

Вторичные характеристики наподобие Защиты или бонусов к сопротивлению магии также получают модификатор, равный Рангу богоподобного существа. Кроме того, такие создания обладают запасом Эссенции, равным их *Рангу x25*, и в каждом раунде восстанавливают по несколько очков этой характеристики, точное число которых всё так же равно их Рангу (однако на этот раз без каких-либо множителей).

Перечислять Нумина таких созданий было бы попросту невозможно. Для простоты считайте, что эти существа способны использовать своё Влияние на манер Аркан. Опирайтесь на правила сотворения *импровизированных* заклинаний и ориентируйтесь на следующие подсказки.

Ранг 6: Дух способен создавать эффекты, приблизительно соответствующие заклинаниям первых *пяти* уровней. Если удобно, вы можете напрямую брать заклинания из книг **Mage: the Awakening**, заменяя Ману Эссенцией, но добавляя стандартное +1 очко Эссенции за использование Влияния.

Ранг 7: Дух осваивает практики Извлечения, Явлений и Динамики. Теперь он способен превращать продолжительные проверки в мгновенные, вкладывая по дополнительному очку Эссенции. В таком случае даже одного успеха достаточно для сотворения заклинания, которое в обычных условиях потребовало бы больше успехов.

Ранг 8: Дух способен накладывать на окружающий мир практически любые эффекты, связанные с его Влиянием. Считайте это аналогом Трансфигурации.

Ранг 9: Сотворение Высших заклятий требует мгновенного действия вместо продолжительного.

Охемата

Большую часть времени охема (во множественном числе охемата) проводит в Сумраке. Охема получает Ранг, равный Гнозису своего хозяина, однако не приобретает никаких

Нумина или Влияний, свойственных настоящим духам. Вместо Маны охема использует Эссенцию. Его Воля равна одноимённой характеристике самого архимага.

Для материализации в мире людей охемата должны использовать Аркану, с помощью которых их создали. В случае успеха они могут принимать любой внешний вид в Размере до 20 пунктов. Охемата способны путешествовать по Золотой дороге самого архимага и переходить из неё в любые миры, кроме Бездны.

Коренные архимаги

Некоторым архимагам действительно удаётся найти Последний ключ и совершить Восхождение. Они навсегда остаются в Высших царствах и не способны посещать материальный мир или другие реальности Падшего мира. Вместо себя они отправляют всевозможных помощников и охемата, нередко разыскивая других искателей Восхождения и предлагая им свои услуги.

Оракулы?

Никто не знает, встречают ли архимаги легендарных Оракулов после Восхождения, однако пока что ни одному Незримому мастеру не удалось найти королей Атлантиды во время своих визитов в Высшие царства. Складывается впечатление, будто Оракулы давно покинули этот мир. Остались только их Башни.

Другое дело, что в самих Башнях опытные архимаги распознают талисманы – специфические артефакты, наполненные Гнозисом неизвестных хозяев (и, вероятно, созданные благодаря восьмому уровню Материи).

Сами Башни постоянно движутся по Высшему миру в пределах пяти соответствующих царств. Ни один архимаг не может найти Башню в том же месте, в котором он уже видел её хотя бы раз. Это заставило одного из архимагов современности, Гуануиня, выдвинуть любопытное предположение: возможно, Оракулы скрываются в дальних уголках Высших царств, чтобы не рисковать изменением Падшего мира (так называемой Апонойей), а Башни беспрерывно двигаются, чтобы их было труднее отыскать слугам Экзархов. Только когда достаточное число архимагов соберутся рядом с Башнями, Оракулы поймут, что настал их час, и вернутся к своим талисманам, чтобы возглавить грозное воинство Пробуждённых.

Клифоты

Маг, не сумевший начать свой путь по Золотой дороге, утрачивает рассудок и превращается в своего рода живой Парадокс. Хотя физически он всё ещё кажется простым человеком, любой обладатель Внутреннего взора чувствует, что перед ним – порождение Бездны, всасывающее в себя любую энергию подобно маленькой чёрной дыре. Клифот окружён неприятной аурой, вызывающей у Пробуждённых неприятные ассоциации с надвигающимся Парадоксом.

Что хуже всего, Клифот обладает внутренним миром, который можно было бы уподобить зеркальному отражению Золотой дороги. Этот мир наполнен энергией Бездны, и где-то в его глубинах томится душа самого мага, страдающего от *бесконечного* Парадокса. Вечный Бедлам постепенно сводит его с ума, а беспрерывная смена Печатей делает неузнаваемой даже его астральную внешность.

Любой маг или архимаг, рискнувший посетить внутренний мир Клифота, приобретает странную связь с душой этого существа. Попытка сотворить любое заклинание в мире Клифота приводит к Парадоксу, который обрушивается одновременно на самого мага и на истинную душу Клифота. Кроме того, архимаги не способны творить во внутреннем мире Клифота Высшие заклинания.

Незримые мастера способны бежать из мира Клифота обратно на Золотую дорогу по обычным правилам (проходя проверку Сообразительности + Самообладания и растворяясь в воздухе). Обычные маги или другие астральные путешественники

оказываются заперты в этом мире до тех пор, пока кто-нибудь не убьёт физическое тело Клифота или не уничтожит его несчастную душу.

Эоны

Эоны обладает восьмым Рангом и пользуются Арканами вместо Влияния (не на метафорическом уровне, предполагающем *игромеханическое* использование Влияния как Аркан, а на буквальном: каждый Эон отражает свою Аркану). Взамен на верную службу Эон может коснуться мага, позволив ему сотворить одно заклинание, на +1 уровень превышающее его текущее знание Арканы, либо однократно рассеять Высшее заклинание. До тех пор, пока маг не прибегнет к этому благословению, запас его Воли будет сокращён на -1 очко. Кроме того, подобное заклинание не будет требовать траты Магического опыта.

Подробнее об Эонах и цитаделях, в которых они обитают, можно прочитать в книге **Astral Realms**.

Экзархи

Эти существа правят из своих Экзархатов, каждый из которых некогда представлял собой их Чинтамани. Внешние части каждого Экзархата патрулируются бесчисленными охемата и охраняются порабощёнными богами. Даже если пробиться сквозь эту защиту, внутри нарушителю придётся столкнуться с самим хозяином Экзархата. По этой причине даже самые оптимистичные маги вынуждены признать, что на данный момент Экзархи остаются единственными правителями Высших царств.

По счастью, Экзархи не хотят или даже не могут покидать свои вечные дворцы. Никто никода не слышал, чтобы они выходили даже во внешнюю часть Экзархата, не говоря уже о Высшем мире или других областях Вселенной. Это порождает теорию о том, что Экзархи в каком-то смысле ограничены собственным могуществом – а любое ограничение можно использовать в Войне Восхождения.

Те редкие архимаги (практически без исключений – Теархи), которым довелось видеть Экзархов, рассказывают, что эти обожествлённые смертные частично слились со своими Люструмами и напоминают скорее метафорическое воплощение различных символов (вроде обожествления или порабощения), чем настоящих людей. Их подлинный облик, имена, убеждения и биографии давно канули в Лету. Никто не знает даже их пола. Экзархи дорого заплатили за свою силу, фактически отдав за неё всё, что некогда делало их людьми.

Что касается изначальной внешности самих Экзархов, то о ней трудно судить. Известно лишь, что представляющие их охемата чаще всего принимают облик, зависящий одновременно от их собственной личности и от ожиданий самого мага. Например, если Пробуждённый встретит охему Экзарха, отвечающего за Материю, его глазам предстанет тот образ, который ассоциируется у него одновременно с богатством и властью. Так, Обримос увидит ангела с золотыми весами, но скованными крыльями. Если рядом с ним будет стоять другой архимаг, он увидит совершенно другую фигуру.

Тетрархи говорят, что у Экзархов существует бесчисленное количество внутренних должностей, образовавшихся за тысячелетия этого небесного правления. Пожалуй, самым простым способом распределения Экзархов “по категориям” будет использование Железных печатей – внутренних обществ, посвящённых определённой Аркане. Вместе с тем, многие Асвадим и некоторые еретики из числа бывших Жрецов престола рассказывают о существовании одиннадцатой Железной печати, которая связана не с определённой Арканой, а с самой Бездной. Если верить словам этих безумцев, одиннадцатая Железная печать была основана беглым Экзархом, который договорился с силами Бездны, что ему предоставят возможность выходить в Падший мир. Возможно, он стал первым из Асвадим и отныне правит Бездной вместо своего божественного престола.

Однако ходят слухи, что он стал десятым Эоном – печально известным Стариком, живущим на брегу океана Уроборос.

Некоторые Отчуждённые предполагают, что Экзархи никогда не были людьми. Эти Незримые мастера не верят в легенду о сооружении Небесной лестницы и Восхождение атлантических магов в свои Экзархаты. По мнению этих архимагов, Экзархов создал человеческий разум. Именно коллективная вера людей в существование великого космического порядка, которым непременно должны управлять *понятные* человеку существа, и породила феномен Экзархов. И если это предположение верно, бороться с Экзархами напрямую бессмысленно (люди продолжат в них верить), однако когда архимагам удастся изменить человеческие убеждения в Падшем мире (или хотя бы Теменосе), Экзархи исчезнут сами собой.

Старые боги

Пожалуй, единственное определение, которое архимаг может дать Старому богу, заключается в том, что такое создание напоминает скорее разумное место, чем живое существо. Когда маг посещает Дхату и начинает беседу (или конфликт) со Старым богом, их встреча проходит внутри огромного Люструма, который и является Старым богом.

Другие существа

В Падшем мире встречаются существа, отдалённо связанные с Высшими царствами, но соблюдающие их законы в менее чистых областях мироздания.

Боги Тени: Большая часть Тени основана на географии материального мира. Тем не менее, в некоторых местах Тень “углубляется”, создавая области, в которые невозможно войти из физического мира. В этих местах обитают духи феноменов, обладающие глобальным масштабом. Самыми слабыми из них можно назвать духов наций и океанов, грома и засухи (Ранг 6). Духи, отвечающие за целый *вид* животных – включая племенных тотемов Урата – обладают седьмым Рангом. Восьмым Рангом обладают только Луна и её брат Гелиос – два самых могущественных духа Тени. Рассказывают, будто в мире существует и ещё более грандиозный дух – Гайя, владычица всей Земли (Ранг 9), – однако никто не слышал об архимагах, которые встретились бы с этим гипотетическим духом и вернулись в общество Пробуждённых.

Владыки Загробного мира: В самой глубине Загробного мира живут Хтониане – истинные боги мёртвых. Они никогда не рождались и предпочитают обитать в тенях своего мрачного царства, отгоняя от себя даже призраков. Редкие архимаги, встречавшие Хтониан, рассказывают, что они представляют собой воплощения скорби, ужаса и разложения. Самые слабые из них обладают Рангом 1-6 и связаны с Арканой Смерти. Более могущественные Хтониане, также известные как Владыки смерти, обладают 7-8 Рангом. Некоторые Сиддхи и Отчуждённые полагают, что они могли быть богами Стигии, изгнанными по воле Экзархов.

Агенты Принципа: Бодхисаттвы часто задаются вопросом: если все души заперты в Падшем мире, где они часто гибнут, ломаются, искажаются или попросту исчезают под воздействием заклинаний Смерти, *откуда вообще в мире берутся новые души*?

Возможно, ответом на этот вопрос служит деятельность созданий, которых некоторые мистики называют квашмалимами. Внешне эти духи напоминают ангелов из Высшего царства Эфира, однако они не поддаются заклинаниям Сущности и Энергии. Когда архимагам или даже простым Пробуждённым удаётся поговорить с квашмалимами, те утверждают, что на Землю их послал некий “Принцип” – создатель человеческих душ. У каждого Круга магов свои теории относительно квашмалимов: например, Отчуждённые часто считают их Старыми богами Эфира, в то время как Бодхисаттвы предполагают, что “над” Высшим миром существует некая третья реальность, превосходящая Высшие царства так же, как они сами превосходят Падший мир. Истины, как обычно, никто не знает.

Восхождение

Восхождение позволяет магу жить в Высшем мире без Люструма, наслаждаясь знанием вечных истин – а возможно, даже участвуя в Войне Восхождения на космическом уровне. Тем не менее, следует понимать, что после Восхождения маг уже перестаёт быть подлинным человеком: он обретает более чистый разум, тело и душу, что в некоторой степени мешает ему понимать стремления и потребности бывших друзей.

"Старое" тело мага остаётся в Падшем мире, но тоже походит мистическое преображение. Эти священные останки архимагов, известные как Сарира, представляют собой застывшую форму магического резонанса. В одних телах можно найти стеклянные сердца или жемчуг вместо зубов. Другие наполняются своеобразными артефактами из плоти. Многие маги и даже "обычные" архимаги, не совершившие Восхождение, ищут Сарира для получения знаний об этом трансцедентальном опыте – а иногда и для обретения могущественных артефактов.

Восхождение делает мага вечным – оно не просто защищает его от старости, а делает буквально неуязвимым. Несмотря на разрыв в интеллектуальных способностях, такие маги всё ещё сохраняют определённые черты своей личности, что они нередко доказывали, посылая в Падший мир охемата, которые – пусть и отдалённо – напоминали этих магов, какими они были в жизни.

В то же время следует понимать, что Восхождение не делает мага возвышенным и миролюбивым существом. Нравится это Пробуждённым или нет, в Высшем мире есть место спеси и злу. Подобно Экзархам, некоторые маги совершали Восхождение несмотря на то, что окружающие считали их извергами и злодеями.

В большинстве случаев Восхождение стирает воспоминания о маге из Падшего мира. Не только Спящие, но и другие маги (а зачастую и архимаги) забывают даже о бывших друзьях, совершивших заветное Восхождение. Но иногда даже Ложь не способна укрыть этот факт от внимательных глаз. Иногда маги видят знамения, напоминающие им о давно забытых товарищах. Сознательная попытка восстановить подлинные воспоминания может принести персонажам Магический опыт и наделить их знанием уникальных формул.

Пути Восхождения

Хотя архимагам известны легенды об альтернативных путях Восхождения, единственным способом, достоверно ведущим в Высшие царства, всегда оставалось завершение Золотой дороги и достижение Чинтамани.

Технически Восхождение выступает в роли уникального заклинания, известного архимагам как Империум. Для сотворения этого заклинания маг должен обрести понимание Нуменона – сути своего (и именно своего!) Восхождения. У каждого архимага будет собственный Нуменон, хотя представители одного круга часто видят суть Восхождения приблизительно в одном ключе.

Империум

Незадолго до Восхождения маг снова принимает участие в Таинственной пьесе, на этот раз показывающей ему, что нужно сделать для достижения Чинтамани. Когда маг наконец произносит своё заклинание, незначительным изменениям подвергается весь Феноменальный мир (то есть все царства, не относящиеся к Высшему миру). Спящие и даже большинство нечеловеческих существ не замечают этих изменений, однако архимаги могут понять, что сегодня мир выглядит немного иначе, чем вчера.

Последний ключ

Мало кому об этом известно, однако когда архимаг успешно произносит заклинание Восхождения, он всё ещё остаётся частью Падшего мира. Ему даётся один последний шанс отказаться от Восхождения. Тем не менее, в его Чинтамани появляется символ, обладающий большим значением для самого архимага, будь это его детская игрушка или

первый набор магических инструментов. Если маг берёт этот предмет, Высший мир посылает к нему своего Стража – загадочное существо, которое должно испытать архимага.

Никто из архимагов, совершивших Восхождение, не рассказывает о сути этого испытания, хотя все они признают существование Стража. Кроме того, они прозрачно намекают на то, что провал испытания карается смертью Незримого мастера. Только победа ведёт к Восхождению.

Принятие

Принятием называется легендарный десятый уровень Арканы. Сиддхи считают его аналогом Восхождения, хотя вполне вероятно, что архимаг сможет использовать десятый уровень Арканы и для сотворения других заклинаний.

Существуют легенды, что, сотворив всего одно заклинание такого уровня, архимаг изменяет реальность в достаточной степени, что он и сам утрачивает доступ к Принятию. После этого ему придётся снова освоить десятый уровень этой Арканы. Другая, менее вдохновляющая легенда, гласит, что десятый уровень Арканы создаёт столь великие Парадоксы, что Вселенная просто стирает мага из реальности.

Высшее достижение

Представители многих Наследий считают, что к Восхождению может привести обретение четвёртого Достижения. Это не всегда удаётся даже основателям самих Наследий, однако, по утверждениям многих авторитетных магов, четвёртое Достижение существует на самом деле, хотя оно и зависит больше от личности самого Пробуждённого, чем от сути Наследия.

По слухам, обретению подобного Достижения всегда сопутствует преодоление специфических трудностей, связанных с предназначением самого Наследия. Например, Просветлённые адепты рассказывают о воинственном архимаге, который бросает вызов любому, кто пытается обрести четвёртое Достижение, и лишь достойным открывает дорогу к заветным знаниям. Туманоходцы верят, что четвёртое Достижение доступно лишь тем, кто готов победить разумную Тьму.

Как бы то ни было, некоторые маги вполне справедливо предполагают, что высшее Достижение не гарантирует Восхождения, а лишь делает его возможным в дальнейшем.

Взгляды на Восхождение

Божественное единение: Отчуждённые жаждут слияния со своими богами. Они утверждают, что перед Восхождением маг должен пройти три особых испытания (по другим слухам – только одно из них). Прежде всего, архимаг должен найти Астру – артефакт, созданный из частицы Старого бога. Кроме того, он должен составить Агаму – магический гримуар, содержащий уникальные формулы, связанные с магией Старого бога. Наконец, он обязан посетить особую Грань, известную как Мандира. Такая Грань соприкасается с Дхату самого бога и позволяет совершить Восхождение в Высший мир.

Экзархия: Несмотря на свой деспотичный характер, Экзархи действительно помогают совершить Восхождение своим избранным служителям. Тем не менее, ходят слухи, что они не столько поддерживают Теархов на пути к Восхождению, сколько разрешают вообще попытаться попасть в Высший мир. По этой теории, само Восхождение архимаг должен совершить без чьей-либо помощи.

Кенома: Асвадим ищут не столько буквально *Восхождения*, сколько Кеномы, или “Пустоты”. Они хотят освободиться от ограничений Феноменального мира, разрушив его до основания и заполнив Вселенную Бездной – абсолютной свободой, лишённой всяких моделей и форм.

Митрата: Бодхисаттвы считают, что право на Восхождение будет даровано им Высшим миром после того, как они помогут Пробудиться достаточному числу Спящих. В

отличие от других терминов, связанных с различными взглядами на Восхождение, само слово “Митрата” означает не “Восхождение”, а “Друзья”. Философию Митрата разделяют и многие Безупречные. Насколько реален такой вариант Восхождения, может решить только Рассказчик.

Астра

Как уже говорилось, Астрой называется артефакт, созданный на основе частицы Старого бога. Астры могут принимать различные формы, но чаще всего выглядят как инструменты или оружие. Свою ключевую задачу Астра выполняет практически безупречно: например, меч из Астры будет убивать любого противника с одного удара (хотя магу всё ещё нужно будет проходить проверки атаки для попадания). В других случаях Астры могут усиливать Защитные Атрибуты мага, предоставляя ему автоматические успехи. Вне зависимости от конкретного эффекта, использование силы, заложенной в Астру, стоит два очка Маны.

Даже без этих эффектов Астры остаются почти безупречными инструментами и предоставляют магу бонус экипировки +5, который можно увеличивать ещё на +1 пункт за каждые два очка Маны до максимума +10. Использовать этот бонус могут даже Спящие.

Кроме того, Астра может обладать и другими силами, свойственными обычным артефактам. Этими качествами могут пользоваться лишь Пробуждённые.

Проблема заключается в том, что использование Астры приводит к слиянию души мага (или Спящего) с душой Старого бога. Каждая активация Астры считается преступлением против Мудрости (или Нравственности) 1.

Кроме того, Астра находится во власти Старого бога, и при желании он может изменить её физические качества (например, увеличив вес или исказив её форму).

Мана: Астра обладает запасом из 20 очков Маны + 1 за каждую “обычную” способность (то есть за каждый эффект, которым мог бы обладать и простой артефакт). Каждый день Астра восстанавливает одно очко Маны. Пробуждённые способны черпать эту энергию из артефакта.

Сарира

С игромеханической точки зрения священные останки магов, совершивших Восхождение, представляют собой “сырьё”, содержащее 10 уровней артефактов. Маг, обнаруживший тело, может разделить эти 10 пунктов на несколько артефактов по собственному усмотрению (например, создав два артефакта пятого уровня или пять артефактов второго). Каждый из таких артефактов считается магическим инструментом, которым может пользоваться любой Пробуждённый.

Сарира обладают суммарным запасом Маны, равным максимальному запасу Маны самого архимага, совершившего Восхождение.

Империум в игре

По умолчанию, архимаги стараются не вносить слишком явных изменений в Феноменальный мир. Тем не менее, они *способны* на изменение Вселенной, а некоторые – прежде всего Асвадим – даже видят в этом смысл своего Восхождения.

Если вам хочется рассказать историю о космическом противостоянии нескольких архимагов, используйте опциональную систему правил, созданную для изображения грандиозных изменений Падшего мира прямо в игре. Мы называем её Империум.

Удел пророков и богов

Для участия в Империуме персонаж должен обладать шестым уровнем Гнозиса и хотя бы одной Арканы, что автоматически делает его архимагом. По усмотрению Рассказчика, к Империуму могут присоединиться и другие существа, обладающие аналогом Гнозиса 6 (например, Силой крови или Древним зовом), одной сверхъестественной способностью шестого уровня (например, сверхразвитой Дисциплиной или Даром), а также свободной волей (что блокирует доступ к Имперуму всевозможным духам и астральным проекциям). Кроме того, игрокам и Рассказчику придётся объяснить, как именно это создание связано с Высшим миром (поскольку изменять облик Падшего мира можно лишь обладая доступом к изначальным истинам Высших царств).

Нуменон и знамения

На каждом этапе Империума игрок должен определиться со своим Нуменоном – то есть изменением, которое он хочет внести в Падший мир. Решив, каким будет Нуменон, игрок должен разделить от 6 до 9 очков (по своему выбору) между Личными, Земными и Небесными знамениями. Под знамениями понимаются грандиозные события, которые маг должен сформировать, прежде чем он сумеет внести в Падший мир желаемые изменения. Фактически знамение представляет собой составную часть Нуменона – оно должно соответствовать замыслу самого мага. Если угодно, вы можете знамения “квестами”, выполнение которых и образует Нуменон.

Каждое знамение должно обладать хотя бы одним очком. При желании игрок может создать несколько знамений в одной категории. Если он создаёт сразу два знамения одного вида, они получают -1 уровень. В качестве альтернативного варианта он может создать сразу четыре знамения в одной группе, чтобы понизить их уровень на -2.

Хотя знамения создаёт сам персонаж, как только он определяется с ними, Вселенная принимает его условия и начинает реализовывать эти знамения самостоятельно. Иными словами, если маг (и игрок!) по собственной воле создаст себе противника, этот антагонист действительно появится в его жизни уже в обозримом будущем. Если хотите, считайте это аналогом Таинственной пьесы, которой – на этот раз – управляет сам маг.

Если персонаж хочет поменять знамение уже в ходе Империума, значение его Воли понижается на единицу. Если он хочет поменять весь Нуменон, наряду с Волей понижается и его Гнозис (всё так же на один уровень), а максимально достижимый уровень Гнозиса также падает на -1.

Личные знамения

Личные знамения касаются людей или событий, связанных с жизнью самого архимага. Если частью личного знамения становится сверхъестественное существо, оно получает мистическую характеристику (Силу крови, Вирд и так далее), равную уровню знамения +5.

Ниже приведены примеры таких знамений:

• **Сложные:** Найти истинную любовь. Достичь 10 уровня Мудрости.

•• **Эпические:** Устранить все свидетельства о своём существовании на Земле. Получить 11 уровень любого Навыка.

••• **Легендарные:** Достичь 11 уровня Атрибута. Найти или создать кандидата на титул Иеромага.

•••• **Божественные:** Создать идеального двойника (не охему, а настоящего двойника). Совершить Восхождение.

••••• **Высшие:** Слиться с Истинным богом – кем бы он ни был. Помочь другому магу совершить Восхождение. Посетить настоящую Атлантиду.

Земные знамения

Такие знамения связаны с естественными земными феноменами.

• **Сложные:** Изменить историю мира так, что в нём будет существовать древний магический культ. Обрести власть над целой страной.

•• **Эпические:** Подчинить себе межнациональный политический блок. Победить культ другого архимага. Стереть с лица Земли целую нацию или культуру.

••• **Легендарные:** Стереть с лица Земли сверхъестественную расу.

•••• **Божественные:** Поднять Атлантиду со дна океана или построить её современный аналог. Разорвать Вуаль между Тенью и материальным миром по всей Земле. Изменить геологический возраст Земли.

••••• **Высшие:** Уничтожить Землю. Пробудить всё человечество.

Небесные знамения

Небесные знамения влияют на любые миры, кроме Тени и материального царства.

• **Сложные:** Построить город в одном из иных миров. Обрести власть в одном из нематериальных царств.

•• **Эпические:** Стать единственным повелителем нематериального царства или уничтожить его целиком.

••• **Легендарные:** Создать мост между двумя ранее несвязанными царствами (например, позволив переходить между Чащей и Бездной так же, как маги способны перемещаться между Онейросом и Теменосом).

•••• **Божественные:** Объединить два мира в единое целое или разбить один мир на две части.

••••• **Высшие:** Создать новую Башню. Возвести Небесную лестницу. Основать собственное нематериальное царство.

Побочные знамения

При желании вы как игрок можете создавать и другие знамения, которые ваш архимаг должен будет исполнить прежде, чем сможет изменить Падший мир.

Изменение реальности

Суммарный уровень знамений определяет абстрактную сложность изменения – так называемого Нуменона. После этого вы можете приступить к реализации своего замысла. В зависимости от того, насколько вы хотите детализировать эти изменения в игромеханическом плане, вы можете либо позволить Рассказчику использовать сложность вашего Нуменона в качестве приблизительного запаса дайсов, который получают антагонисты (хотя в этом случае Рассказчик может расширить запас дайсов до максимального увеличения в 2,5 раза: например, сложность 6 может наделить некоторых противников 15 дайсами), либо просто считать сложность Нуменона абстрактной повествовательной единицей. В последнем случае вы лишь изредка будете браться за дайсы и ориентироваться на сложность Нуменона в основном как на шкалу "сюжетного напряжения".

Наконец, вы можете использовать специальную минисистему Изгнания и Пневмы.

Изгнание и Пневма

При использовании этой системы архимаг получает доступ к двум дополнительным запасам очков, известным как очки Изгнания и очки Пневмы.

Изгнание представляет собой запас колдовской энергии, позволяющей архимагу блокировать Нуменон другого Незримого мастера. Каждой из десяти Аркан соответствует свой запас Изгнания, равный самой Аркане (например, архимаг, отличающийся знанием Смерти 6 и знанием Судьбы 8, будет иметь 6 очков Изгнания в Смерти и 8 – в Судьбе).

Когда враждебный протагонисту архимаг пытается совершить действие, потенциально ведущее к реализации его Нуменона, герой может вложить очко Изгнания из той же Арканы, которая была задействована и противником. Это позволяет ему наложить контрзаклинание на действия другого мага. При желании игрок и Рассказчик могут обговаривать и другие, более сложные меры противостояния другим архимагам: такие действия могут требовать и большего запаса Изгнания.

Для восстановления очков Изгнания персонаж должен провести целый день у себя в Чинтамани, на Золотой дороге или в Источнике 5 уровня. Под конец дня он вкладывает 2 очка Магического опыта и проходит проверку Интеллекта + соответствующей Арканы. Каждый успех добавляет по очку Изгнания в запас этой Арканы.

И напротив, Пневма предоставляет магу различные блага в реализации его Нуменона – как обычно, не стесняйтесь обсуждать всевозможные бонусы со своим Рассказчиком. Всего запас Пневмы равен Решительности + Гнозису мага. Для его восполнения небходимо всё так же провести целый день в Чинтамани, на Золотой дороге или в Источнике 5 уровня и пройти проверку Интеллекта + Гнозиса, вложив при этом 6 очков Магического опыта. Каждый успех дарует одно очко Пневмы.

Стратегии

При желании архимаг может понизить сложность своего Нуменона, используя специальные стратегии:

• **Земные методы:** Архимаг старается избегать слишком частого применения магии и реализовывать Нуменон по возможности земными методами. Сложность падает на -1.

• **Разделение сложностей:** Маг может выбрать более долгий, но вместе с тем более лёгкий путь к осуществлению своего замысла. Вместо одного конкретного “квеста” по реализации Нуменона он выполняет два задания со сложностью -1, четыре со сложностью -2 или восемь со сложностью -3.

• **Высшие заклинания:** Успешное сотворение Высших заклинаний для избавления от помех и трудностей понижает сложность на -1.

• **Помощники:** Если вместо себя архимаг отправляет на реализацию Нуменона своих двойников или других служителей, сложность падает на -2.

Даже использование нескольких стратегий не может понизить сложность более чем на -3 единицы.

Шаги

Для усложнения реализации Нуменонов используйте следующую систему: любое крупномасштабное действие (вроде реализации знамения через сотворение Высших заклинаний) требует от мага совершения нескольких *шагов* в Чинтамани. Шаг воплощает собой абстрактную единицу действия в Высшем мире: как и в случае с путешествиями по Высшим царствам, сам архимаг никуда не движется. Он лишь изменяет своё восприятие мира, заодно призывая Вселенную согласиться с его видением мироздания. Чем сложнее знамение или другое действие, запланированное архимагом, тем больше шагов ему потребуется совершить в Высшем мире. Создание помех через Изгнание или улучшение своего Нуменона благодаря Пневме также считается сложным действием и требует совершения от одного до нескольких шагов.

Когда маг прибывает в Чинтамани для реализации такого глобального действия, он проходит проверку Решительности + Гнозиса. Каждый успех позволяет ему совершить один шаг. При желании маг может остаться в Чинтамани немного дольше и совершить от одного до трёх дополнительных шагов взамен на 1-3 уровня Апонойи. Если маг попытается задерживаться в Чинтамани и после этого, его просто сотрёт из реальности. Неспособность завершить действие в срок и возвращение в Падший мир (или на Золотую дорогу) означает, что маг утрачивает все успехи и наработки. Он может попытаться совершить это действие снова, начав с самого начала.

Апонойя

Внесение по-настоящему кардинальных изменений в Феноменальный мир требует совершения множества шагов, а значит – особо длительного пребывания в Чинтамани. Если маг проводит у себя в Чинтамани или в других областях Высшего мира действительно много времени, он рискует создать Апонойю – кардинальное изменение в Падшем мире, которое все окружающие будут воспринимать как “нормальное” и “извечное”.

Как уже говорилось, от одного до трёх уровней Апонойи маг вызывает при совершении дополнительных шагов в Чинтамани. Если в ходе этого же посещения Высшего мира он совершал другие действия (например, просто странствовал по Высшим царствам в Люструме, даже не совершая шагов по реализации Нуменона), Рассказчик может добавить ещё несколько уровней.

Когда такой маг возвращается в Феноменальный мир, игрок кидает несколько дайсов, равных накопленным уровням Апонойи. **Один** успех вызывает смену незначительных деталей – например, имён знамениты людей или названий улиц. **Два** успеха приводят к перестановке сил в некоторых областях (например, в родном городе мага могут появиться неизвестные ему духи), однако мир всё ещё выглядит так, как прежде.

Три успеха полностью противоречат замыслам архимага в определённой сфере: если он пытался стереть нацию с лица Земли, по возвращении он обнаружит, что она добилась мирового господства; если он пытался помочь другому магу совершить Восхождение, тот пропадёт бесследно. Попытка совершить обратное изменение мира повысит сложность Нуменона на +1 уровень.

Четыре успеха меняют облик самого мира: например, большую часть Америки колонизировал Китай, а политическое отношения между нациями носят совершенно иной характер. Попытка обратного изменения повышает сложность всего Нуменона на +2.

Пять или больше успехов меняют само человечество. Люди живут на других континентах, богатые нанимают алхимиков для увеличения долголетия, а некоторые части населения помнят историю мира по-разному. Отмена таких изменений повышает сложность всего Нуменона на +3 единицы.

Если маг накапливает очки Апонойи, но совершает Восхождение благодаря соответствующему Нуменону, игрок всё равно делает бросок на изменение мира, однако использует лишь половину накопленной Апонойи.